Pif

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

et son GADGET surprise N° 43











2 F HEBDOMADAIRE 25e ANNÉE BELGIQUE 20 FB SUISSE 2 FS ITALIE 300 L N° 1281



CARTES SUR TABLE AVEC ROGER DAL

Roger DAL, c'est Monsieur Jeux, Monsieur Test, Monsieur Anomalies, Monsieur Jeu des Bulles, Monsieur Concours primé... que de « Monsieur » pour le grand enfant qu'est Roger DAL ! Grand enfant, notre ami ne s'en cache pas. Fanatique d'Herbert Léonard et de la musique moderne, danseur de jerk émérite, Roger DAL ne cesse de répéter : « Je ne sais pas qui s'amuse le plus avec les jeux de PIF, moi qui les imagine, ou les lecteurs qui les font ? » Nous ne prendrons pas parti.

— « Combien avez-vous imaginé de jeux dans votre carrière ? » Roger a pris un air sérieux (chose rare en vérité). Il compte ! « Je ne sais pas au juste... 8 000... 10 000, peut-être plus. Il faudrait que je vérifie mes archives ! ».

J'ai visité les archives de Roger DAL : c'est la « Bibliothèque Nationale » du Jeu, 50 mètres de rayons bourrés d'idées, de jeux de toutes sortes que notre ami classe par ordre chronologique et de genre. Un monument. Sur son immense bureau, une photo, la photo d'un cirque. « Ça, c'est le STOP-CIRCUS. Hé oui, j'ai été aussi le directeur d'un cirque... 3 000 places, 4 mâts, 7 lions, 3 phoques, 8 chevaux, un boa (vorace), 3 éléphants... (Roger DAL reprend, son souffle... fait son plus grand sourire)... et moi ! »

Du STOP-CIRCUS au journal des jeux de PIF : un chemin pavé de rires, de malices et de trouvailles. Continuez Roger DAL !

Le Rédacteur en chef :

Georges Rieu

De vous à nous — de nous à vous

Gilles GALTIER, MONTBLANC : « ...Bravo pour la rubrique Magie. Mes deux cousins, mon frère et moi, avons fait une représentation devant nos parents qui ont été étonnés par les tours de magie. »

Gabriel BOGNER, BUCAREST : « ...Je suis un lecteur de PIF depuis près de quatre ans et je trouve formidable votre nouvelle formule. Il m'amuse beaucoup avec les histoires de Pif, Pifou et Placid et Muzo. A propos, M. Nicolaou est-il d'origine roumaine? J'ai construit le boomerang australien, le filet mobile, le tilt-ball et le billard pivotant avec ses plans. »

— Notre ami Nicolaou n'est pas d'origine roumaine. De père grec et de mère charentaise, il est né au Plessis-Robinson, où il vit actuellement.

Christine GEORGET à AVRANCHES : « ...Je te remercie beaucoup de ta carte. Tu dois recevoir beaucoup de courrier et je me demande comment tu peux répondre à tous tes petits amis. J'espère que tu t'amuses bien. »

Françoise à SAINT-DENIS : « ...Je t'écris pour te féliciter et te remercier de tes gadgets-surprises, mais je voudrais qu'ils soient (pas tous, mais quelques-uns) magiques. J'ai dix ans et demi et je lis PIF depuis quatre ans. Mes histoires préférées sont Pif, Placid et Muzo, Léo-Bête-A-Part et les aventures de Teddy Ted. La rubrique des jeux est passionnante... »

Suite page 77.

LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL RÉDACTION - ADMINISTRATION



126, rue La Fayette PARIS-10

Boîte postale n° 77 X

Tél. 770-97-59 (7 lig. groupées)

C.C.P. 4620-25

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent.

PIF HEBDOMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 1,50 F.

Adressez vos règlements :

Les ÉDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette, Boîte Postale 77 - X, PARIS 10e

C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :

France : 2 F - Belgique : 20 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRES -
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité :
Mme M. CHAIGNEAUD

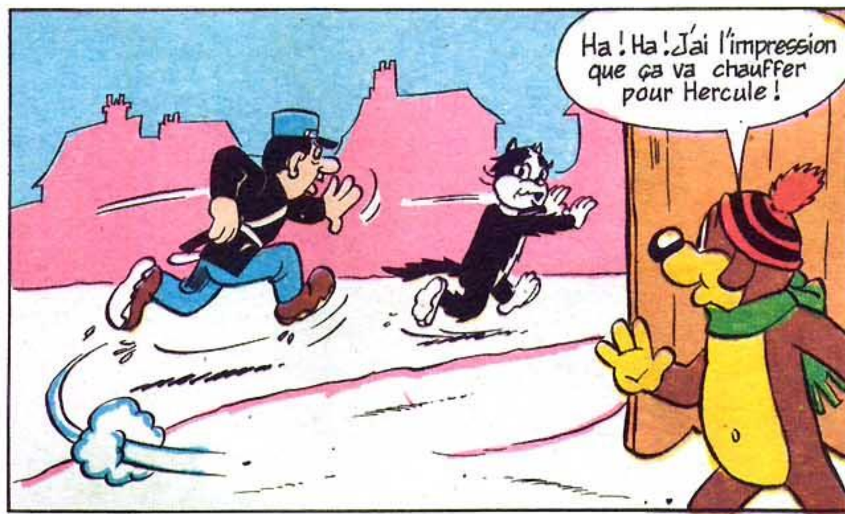
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10e.
Tél. 205-97-28


Si tu crois que j'ai l'intention de me laisser faire...


Prends ça !


Pas mal ! Mais c'est raté !


Pas pour tout le monde...
PLAF !
?


Ha ! Ha ! J'ai l'impression que ça va chauffer pour Hercule !


Avec tout ça j'ai perdu ma clef... elle est tombée dans la neige !


Il faut absolument que je la retrouve... sinon, je suis condamné à rester dehors...


Qu'est-ce que c'est que ça ?!?


Bah ! C'est sans intérêt, ce n'est pas avec celle-ci que je pourrai rentrer...


Dites donc, l'ami... C'est vous qui avez lancé ça ?


Attendez ! Je vais vous la rendre !


?
Touché!






?


BING!


!
Ça n'a pas l'air de tourner rond pour eux...
Oui!... ils ont dû perdre la boule!

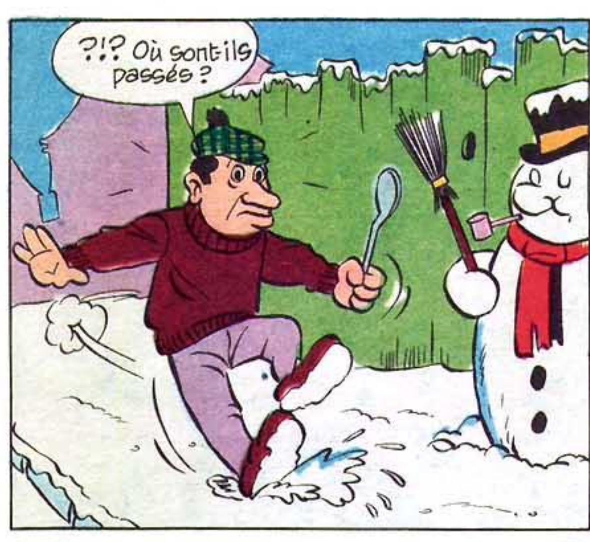

CHAUDS LES MARRONS! CHAUDS!


CRAC!


¿Je sens qu'il va pleuvoir des châtaignes!
!
!


CHAUDS LES MARRONS! CHAUDS!




?!? Où sont-ils passés ?

Par là !

Merci !

Me voici débarrassé de ce gêneur...
Cette clef me donne une idée...

Un peu plus tard...
Ouf ! J'ai échappé de justesse à la force publique !

PLAF !

?!? Ça alors, personne... mis à part ce ridicule Bonhomme de neige...

Cette clef ! C'est étrange sur un bonhomme de neige !

Mais... mais... mais... c'est de l'OR !

Personne à droite ! Personne à gauche ! Je prends la clef...
?

?
... des champs !

PLAF !


Il n'y a personne d'autre que ce bonhomme de neige, il commence à m'intriguer...


Coucou !


Mets-toi bien ça dans la tête : je ne me laisse pas détrousser !


Plus fort que Dagobert, Hercule a mis sa tête à l'envers !


Hercule a peut-être raison ... cette clef semble bien être en or...


À quoi peut-elle bien servir ?
En tout cas, elle doit avoir une valeur certaine !


?
Elle s'envole !


Si nous voulons avoir la clef du mystère, il faut la rattraper !




?
Je la tiens, mais elle m'entraîne, essaye de m'accrocher !


Et hop !


KRAK
ATTENTI
GLACE
FRAGIL

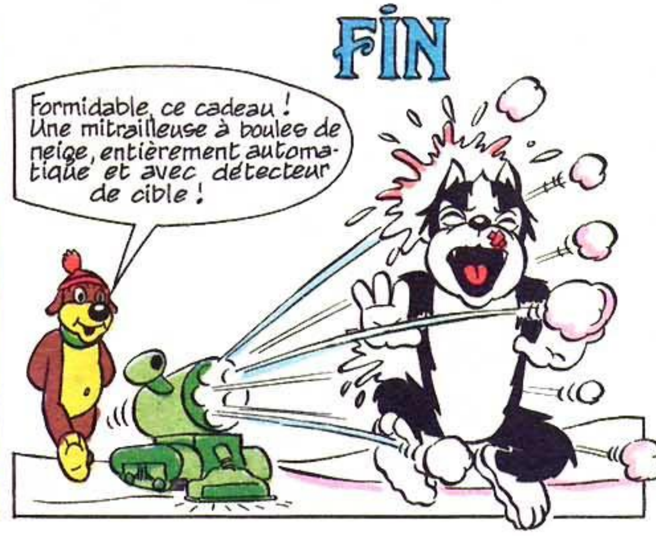












LA SEMAINE PROCHAINE :



un récit de PIF tout Noël

dans un numéro de



TOUT NOËL

LES FACÉTIES DU PÈRE PASSE-PASSE

MAGICIEN DIPLÔMÉ



























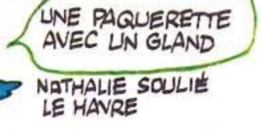


FÉLICITATIONS À JEAN-YVES ZIMMERMANN DE VITRY (94) QUI A ENVOYÉ CE SCÉNARIO À LA RÉDACTION DE PIF, EN RÉPONSE AU CONCOURS DE CHAPEAU QUE J'AI PROPOSÉ AU N° 1274. LE JURY DES CAVERNES LUI DÉCERNE L'OS D'HONNEUR (ET AUSSI UN PRIX SPÉCIAL.)



MERCI CHERS AMIS POUR TOUS VOS ENVOIS. IL Y AVAIT UNE FOULE D'IDÉES. ENTRE AUTRES :









UN CHAPEAU OS
ÉRIC LACOMBE VALENTON 94

DES BRANCHAGES
JEANINE GILSKI LES MUREAUX 78



BRUNO DUMONT 18 - CHARENTON DU CHER

UN COQUELICOT RETOURNÉ - CHRISTIAN MATHERN STRASBOURG

DES BRANCHES RECOURBÉES MARIE CHANTAL RICHIER PARIS.

À LA LOUIS XIV AVEC UNE GRAPPE DE RAISIN ISABELLE FLAMANC LE HAVRE.

UN NID FRANCIS FERRARI LA SEYNE (83)

BEAUCOUP M'ONT ENVOYÉ DE TRÈS BONNES IDÉES MAIS MALHEUREUSEMENT LE JURY N'A PAS PU LES RETENIR CAR IL S'AGISSAIT D'OBJETS ET AUTRES USTENSILES MODERNES INCONNUS À L'ÉPOQUE «PRÉHISTORIQUE» OÙ SE SITUE MON HISTOIRE.

JE TIENS À MENTIONNER TOUT SPÉCIALEMENT LES GENTILLES LETTRES ET LES JOLIS DESSINS DE....

Geraldine Meriot. Francis Lascourrèges. Françoise le Corre. Jean-Louis Tournaire. Gérard Gomez. Annie Séret. Xavier Verjus-Renard. Marie-José Marini. Catherine Delhaye. Dominique Odic. Isabelle Parisot. Anne Descamp. Yves Rozenhole. Sylvie Allouche. François Liardy. Françoise Prévost. Michèle Marchand. Pascal Rapin. Brigitte Derchez. Philippe Dervieux. Tan-Hon-Tai-Luc. Guy Pujoo. Danielle Reynouard. Henri Calavia.

EN RAISON DES NOMBREUSES RÉPONSES SIMILAIRES, ET POUR DÉPARTAGER LES EX-ÆQUO, LE JURY A RETENU CELLES QUI ÉTAIENT LES PLUS JOLIMENT DESSINÉES.







Pif VOUS OFFRIRA LA SEMAINE PROCHAINE



UN CADEAU-GADGET DE NOEL !

RAHAN

fils des ages farouches

La Longue Griffe

GREEEKK! GREEEKK!!

LE JEUNE CHIMPANZÉ NE PERDAIT RIEN DU SAUVAGE COMBAT QUI OPPOSAIT SON ENNEMI DE TOUJOURS, "BAHA-LE-PUMA", À L'HOMME-À-LA-LONGUE-GRIFFE !..

SCÉNARIO - R. LECUREUX
DESSINS - A. CHÉRET






RAHAN APERÇUT LE SINGE..
"BAHA" NE DÉVORERA PLUS LES TIENS, QUATRE-MAINS"! HA! HA! HA! AH! TU REMERCIES RAHAN!
GREEKK!! GREEEKKK!


RAHAN APPELAIT "QUATRE-MAINS" CES ÊTRES AGILES QUI FAISAIENT PARTIE DE LA HORDE DE "CEUX-QUI-COURENT-DANS-LES-ARBRES"...


CELUI-CI LANÇA QUELQUES CRIS JOYEUX ET DISPARUT DANS LES FEUILLAGES...
"CEUX-QUI-COURENT-DANS LES-ARBRES" RESSEMBLENT À "CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT"...
1281


...QUEL DOMMAGE QU'ILS NE PARLENT PAS!
ÉPUISÉ PAR LA LONGUE COURSE QUI AVAIT PRÉCÉDÉ CE COMBAT IL SE HISSA SUR UNE BRANCHE ET S'ASSOUPIT..


BIEN QU'IL EÛT LE SOMMEIL EXTRÊMEMENT LÉGER IL N'ENTENDIT PAS LE BRUISSEMENT DES LIANES AU-DESSUS DE LUI...
2

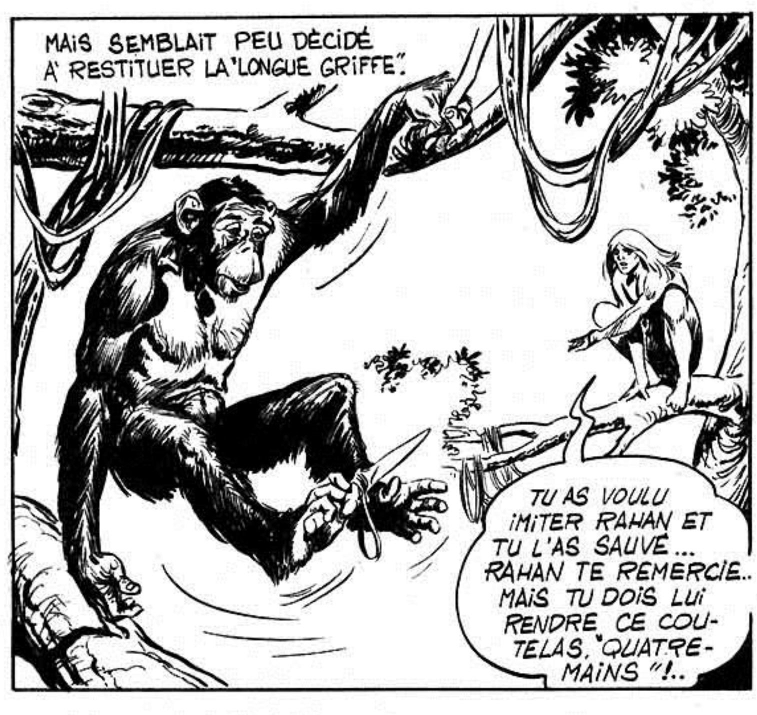

QUAND UN FRÔLEMENT LE RÉVEILLA, SA MAIN VOLA VERS LA BRANCHE OÙ IL AVAIT FICHÉ SON COUTEAU...
OOOOOH!
CELUI-CI AVAIT DISPARU!

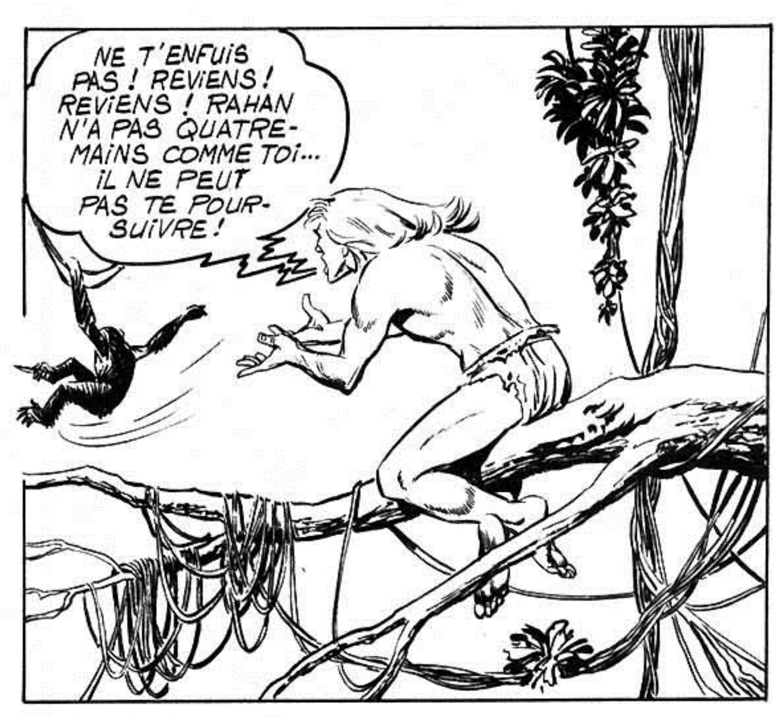

SANS SON COUTELAS, RAHAN NE PEUT PAS COMBATTRE!
TAPIE SUR UNE BRANCHE PROCHE, LA FEMELLE DE "BAHA" LE GUETTAIT!


DES CRIS COUVRIRENT SOUDAIN LE GRONDEMENT DU FAUVE QUI ALLAIT BONDIR...
"QUATRE-MAINS!" OOOOOH!
GRREEEEKK!! GRREEEEEEKKK!!
LE SINGE, SE BALANÇANT À UNE LIANE, ÉTREIGNAIT... LE COUTELAS D'IVOIRE!


LA LAME, À LA VOLÉE, PORTA UN COUP MORTEL AU PUMA QUI BASCULA DANS LE VIDE...
1281


"QUATRE-MAINS" A VOLÉ LE COUTELAS DE RAHAN !! "QUATRE-MAINS" DOIT LE LUI RENDRE!
LE SINGE GRIMAÇAIT ET GESTICULAIT JOYEUSEMENT, FIER DE SON EXPLOIT...
GREEKKK!!
3


MAIS SEMBLAIT PEU DÉCIDÉ A' RESTITUER LA "LONGUE GRIFFE".
TU AS VOULU IMITER RAHAN ET TU L'AS SAUVÉ... RAHAN TE REMERCIE.. MAIS TU DOIS LUI RENDRE CE COUTELAS, "QUATRE-MAINS"!..

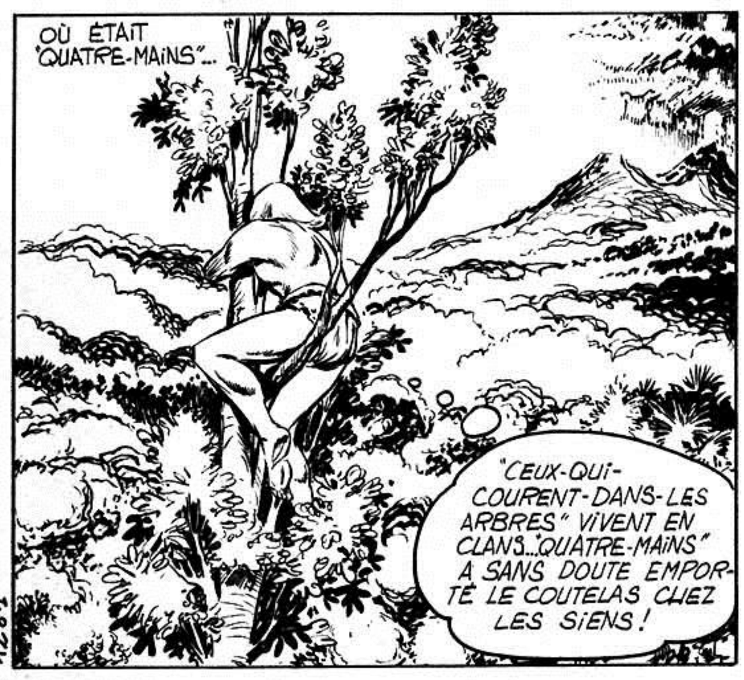

NE T'ENFUIS PAS ! REVIENS ! REVIENS ! RAHAN N'A PAS QUATRE-MAINS COMME TOI... IL NE PEUT PAS TE POURSUIVRE !


AVEC LA STUPÉFIANTE AGILITÉ DE CEUX DE SON ESPÈCE LE SINGE VOLAIT D'ARBRE EN ARBRE...
GREEK! GODEKKK!


NARGUANT L'HOMME UNE DERNIÈRE FOIS IL PIROUETTA SUR UNE BRANCHE ET DISPARUT DANS SON ROYAUME DE VERDURE...
"QUATRE-MAINS" N'EST PAS LOYAL !
IL FAUDRA DES LUNES ET DES LUNES A' RAHAN POUR POLIR UN COUTELAS AUSSI SOLIDE, AUSSI TRANCHANT !.
RAHAN SE SENTIT DÉSEMPARÉ...
1281
4


DEPUIS SON ADOLESCENCE CE COUTELAS ÉTAIT SON SEUL BIEN. EN CES TEMPS SAUVAGES OÙ IL FALLAIT TUER POUR NE PAS L'ÊTRE, CE COUTELAS LUI AVAIT PERMIS DE SURVIVRE...


RAHAN RETROUVERA "QUATRE-MAINS"!
DU HAUT DU GRAND-ARBRE LE FILS DE CRAÖ DOMINAIT L'OCÉAN DE FEUILLAGES...


OÙ ÉTAIT "QUATRE-MAINS"...
"CEUX-QUI-COURENT-DANS-LES ARBRES" VIVENT EN CLANS..."QUATRE-MAINS" A SANS DOUTE EMPORTÉ LE COUTELAS CHEZ LES SIENS!


EN EFFET, À QUELQUES PORTÉES DE FLÈCHES DE LÀ, LE CHIMPANZÉ EXHIBAIT LA "LONGUE GRIFFE" QU'IL AVAIT RAVIE À L'HOMME...
GREG! GREEKK!


GRODEEKKK!!
GREEK!
IL MIMAIT LES GESTES DE RAHAN DEVANT SON CLAN ET CELUI-CI S'ÉMERVEILLAIT...

5 ▶


CEPENDANT...
RAHAN AURAIT DÉJÀ RETROUVÉ TOUT AUTRE ADVERSAIRE! MAIS "CEUX-QUI-COURENT DANS-LES-ARBRES" NE LAISSENT PAS DE TRACES DERRIÈRE EUX!


OÙ ÉTAIT "QUATRE-MAINS"...? RAHAN, RAGEUR, ALLAIT ABANDONNER CE MONDE ÉTRANGE DE FEUILLAGES ET DE LIANES QUAND...
OOOH!


UN TRÈS JEUNE SINGE HARCELAIT UN PORC-ÉPIC...
LE PETIT "QUATRE-MAINS" ME CONDUIRA À SON CLAN!
1281


TOUT À SON JEU LE PETIT CHIMPANZÉ NE REMARQUA PAS CE BUISSON QUI SE RAPPROCHAIT DE LUI...
GREEKK!! GREEKK!!


IL N'EUT PAS LE TEMPS D'ESQUIVER L'HOMME... RAHAN, QUI SAVAIT SE FAIRE AUSSI SILENCIEUX QUE LE SERPENT, POUVAIT AUSSI ÊTRE PLUS VIF QUE LA PANTHÈRE.
RAAAHAAA!!
HiHi! GREEK!!
6


UN INSTANT PLUS TARD UNE FINE LIANE ENTRAVAIT LE JEUNE SINGE.
QUAND LE JOUR REVIENDRA, LE PETIT "QUATRE-MAINS" CONDUIRA RAHAN À SES FRÈRES !


SELON SON HABITUDE, LE FILS DE CRÃO S'ENDORMIT SUR UNE FOURCHE, LAISSANT SON CURIEUX CAPTIF ATTACHÉ AUX RACINES DE L'ARBRE...


LES CRIS D'EFFROI DE CELUI-CI L'ARRACHÈRENT À SON SOMMEIL...
HIHIHIHIIIH! HII! CREEEKK!!


UN ÉNORME REPTILE RAMPAIT VERS LE JEUNE SINGE QUI, NE POUVAIT LUI ÉCHAPPER.
SI LE PETIT "QUATRE-MAINS" MEURT CE SERA PAR LA FAUTE DE RAHAN !


...MAIS IL NE MOURRA PAS !
RAAAHAAA
LA CLAMEUR DE RAHAN S'ÉLEVA DANS LA NUIT, TANDIS QU'IL PLONGEAIT VERS LE SERPENT...
7


RAHAN NE CONNAIT QU'UNE FAÇON DE TUER LE "DÉMON-DES-HAUTES-HERBES": LUI BRISER LE CRÂNE !


RAHAN TOURNOYA, TOURNOYA... ET LA TÊTE DU REPTILE FOUETTA L'ARBRE AVEC UNE TELLE FORCE QUE L'ÉCORCE ÉCLATA.

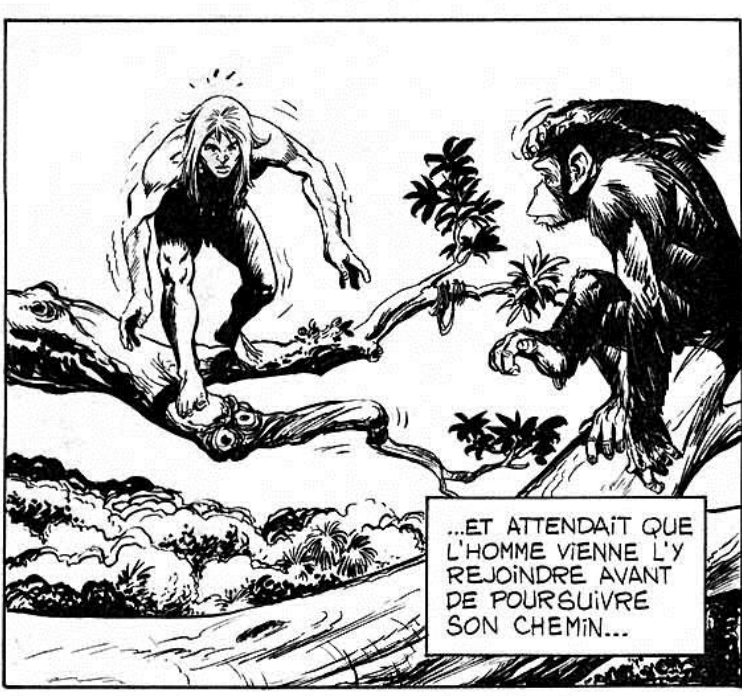

LE CHIMPANZÉ TRÉPIGNAIT DE JOIE TANDIS QUE SE DÉNOUAIENT MOLLEMENT LES ANNEAUX DU MONSTRE MORT...


QUE VEUX-TU ?... TOI AUSSI TU REMERCIES RAHAN !?...
LA MAIN DU JEUNE SINGE TAPOTAIT L'ÉPAULE DE L'HOMME...
GREEK ! GREEEKK !


OH... RAHAN COMPREND ! TU VEUX LE CONDUIRE CHEZ LES TIENS !


PEU APRÈS, DANS LE JOUR NAISSANT, RAHAN SUIVAIT SON GUIDE SUR LA PÉRILLEUSE PISTE DES BRANCHES...


...IL AVAIT LIBÉRÉ LE CHIMPANZÉ ET CELUI-CI NE CHERCHAIT PAS À FUIR... IL SE BALANÇAIT D'UN ARBRE À L'AUTRE...


...ET ATTENDAIT QUE L'HOMME VIENNE L'Y REJOINDRE AVANT DE POURSUIVRE SON CHEMIN...
1281


ET SOUDAIN, RAHAN ENTENDIT LES CRIS DU CLAN... IL APERÇUT LES SINGES MASSÉS SUR UN GRAND ARBRE...
OÙ EST "QUATRE MAINS"?

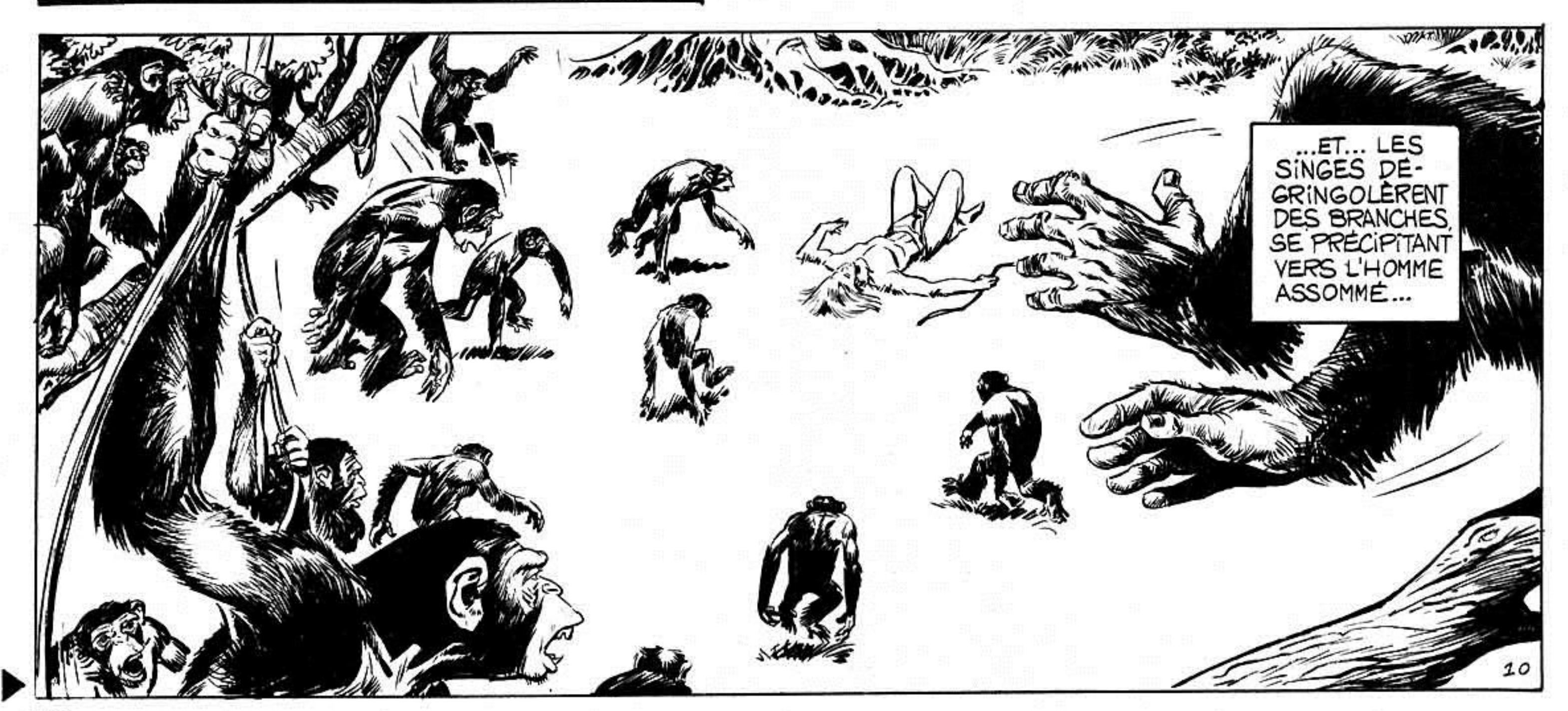

GREEEKKKKKK!!!
GREEEKKK!!!
VOLTIGEANT DE LIANE EN LIANE LE JEUNE CHIMPANZÉ REJOIGNAIT DÉJÀ LES SIENS.
9


RAHAN NE VEUT AUCUN MAL AU PEUPLE DES ARBRES... RAHAN VIENT SIMPLEMENT RECHERCHER SON COUTELAS QUE L'UN DES VÔTRES LUI A VOLÉ !


LE FILS DE CRÂO SAISIT UNE LONGUE LIANE POUR SE BALANCER JUSQU'AUX SINGES... MAIS UN DANGER QU'IL IGNORAIT PLANAIT SUR LUI...


ZCHTACCCC !!
À PEINE S'ÉTAIT-IL LANCÉ DANS LE VIDE QUE LA "LONGUE GRIFFE" S'ABATTIT !


..LA LIANE TRANCHÉE, IL TOMBA VERS LE SOL...


...ET... LES SINGES DÉGRINGOLÈRENT DES BRANCHES, SE PRÉCIPITANT VERS L'HOMME ASSOMMÉ...
10


RAHAN, QUI N'ÉTAIT QU'ÉTOURDI, SENTIT LA MULTITUDE DES DOIGTS QUI PALPAIENT SON CORPS...


...MAIS IL NE VIT PAS LE CHEF DU CLAN ARRACHER LA "LONGUE GRIFFE" À "QUATRE-MAINS"...
GREEEKK!


LE SINGE ALLAIT PLONGER LA LAME D'IVOIRE DANS SA POITRINE QUAND...
GREEEE


GREKK!
LE JEUNE CHIMPANZÉ S'INTERPOSA... S'AGRIPPANT AU BRAS DU CHEF... CELUI-CI LE REJETA RUDEMENT EN ARRIÈRE...
1281


...ET RELEVA DE NOUVEAU LE COUTELAS! MAIS CE BREF RÉPIT AVAIT PERMIS À RAHAN DE RECOUVRER SES ESPRITS... IL ENTREVIT LA LAME D'IVOIRE...
11


GRRAAH!
SES JAMBES SE REPLIÈRENT SOUDAINEMENT ET SES PIEDS FRAPPÈRENT LE TORSE VELU...


LA LIANE QU'IL ÉTREIGNAIT TOUJOURS SIFFLA COMME UN FOUET, DÉSARMANT LE CHEF DU CLAN.
CHLAC!


MAIS RAHAN N'EUT PAS LE TEMPS DE BONDIR VERS LE COUTELAS TOMBÉ À TERRE... "QUATRE-MAINS" S'EN ÉTAIT DE NOUVEAU EMPARÉ...


...ET DISPARAISSAIT DANS LES TAILLIS AVEC LA "LONGUE GRIFFE" SI PRÉCIEUSE ET TANT CONVOITÉE...
1281


LES SINGES GRIMAÇAIENT ET SAUTAIENT AUTOUR DE LEUR CHEF ENCORE SUFFOCANT... ILS NE MANIFESTAIENT AUCUNE HOSTILITÉ ENVERS "CELUI-QUI-MARCHAIT-DEBOUT"... LEQUEL POURSUIVAIT DÉJÀ "QUATRE-MAINS"...
12


...RAHAN NE RATTRAPERA JAMAIS "QUATRE-MAINS-LE-VOLEUR-DE-COUTELAS!"


A CET INSTANT LE FILS DES AGES FAROUCHES OUBLIAIT QU'IL AVAIT LUI MÊME VOLÉ L'ARME D'IVOIRE A SES ENNEMIS DU CLAN DU LAC, AUTREFOIS...


"QUATRE-MAINS" DEVAIT ÊTRE PLUS JOUEUR ET FACÉTIEUX QUE MAUVAIS CAR IL APPARAISSAIT PARFOIS SUR UNE BASSE BRANCHE...
HI!HI!
GREEEEEKK!!
GREEEEK!
?!


... NARGUANT SON POURSUIVANT!
TU NE DÉFIERAS PAS TOUJOURS RAHAN, "QUATRE-MAINS"!!


GREEEEKKK!!
RAHAN S'ÉLANÇAIT ET LE SINGE DISPARAISSAIT POUR RÉAPPARAITRE DANS LES FRONDAISONS... DERRIÈRE LUI!
!!!
13

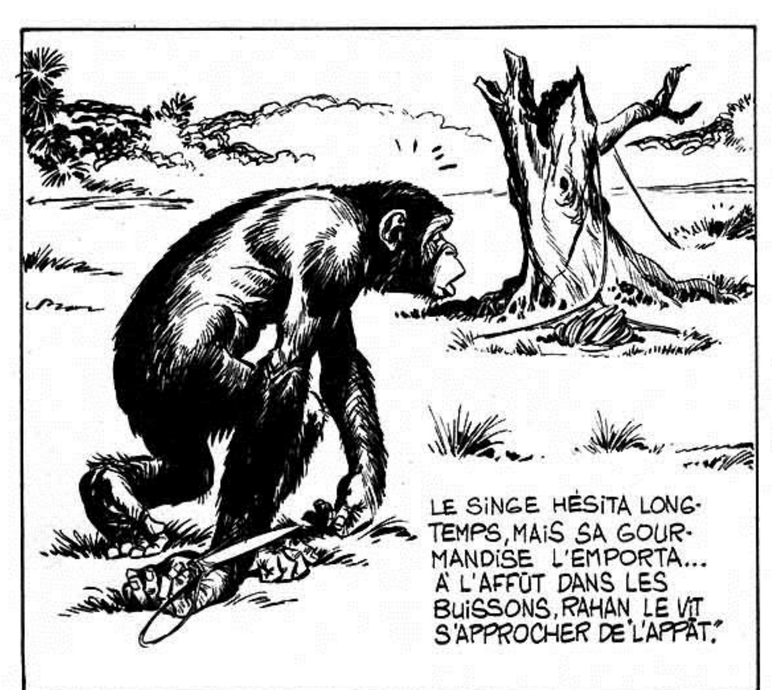

CETTE POURSUITE DEVAIT LE RAVIR CAR SES CRIS ÉVOQUAIENT PARFOIS LES RIRES DE "CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT"!
¡HIHI!
GREK
GREEEKK!


PUISQUE RAHAN NE PEUT TE REJOINDRE, IL TE PRENDRA AU PIÈGE!


LE FILS DE CRÂO SAVAIT COMBIEN "CEUX-QUI-COURENT-DANS-LES-ARBRES" ÉTAIENT FRIANDS DE CERTAINS FRUITS...
1281


...IL DÉPOSA CEUX-CI AU PIED D'UN GRAND ARBRE MORT, MAIS PRÉPARA AUSSI PRÈS DE CET ARBRE QUELQUE CHOSE...


...QUI INTRIGUA BEAUCOUP "QUATRE MAINS", QUI L'OBSERVAIT DU HAUT DES BRANCHES.
14


LE SINGE HÉSITA LONG-TEMPS, MAIS SA GOURMANDISE L'EMPORTA... À L'AFFÛT DANS LES BUISSONS, RAHAN LE VIT S'APPROCHER DE L'APPÂT.


RAHAN SAIT PÊCHER LES POISSONS... MAIS IL N'A ENCORE JAMAIS PÊCHÉ "CEUX-QUI-COURENT-DANS-LES-ARBRES !" HA! HA! HA!..


RAHAN RIAIT EN LUI-MÊME... QUAND "QUATRE-MAINS" SAISIT UN FRUIT, IL TIRA BRUSQUEMENT SUR LA LONGUE LIANE...
SLiiiPP!!!


...ET LE SINGE PRIS AU PIÈGE SE SENTIT SOULEVÉ DE TERRE, CULBUTÉ...
TU ES À LA MERCI DE RAHAN, "QUATRE-MAINS" ! HA! HA! HA!
1281


...IL FAUDRA BIEN QUE TU LUI RENDES SON COUTEL...!!! OOOOOOH!
RAHAN, SOUDAIN ANXIEUX, S'ÉLANÇA!..

15 ▶


MAIS IL ÉTAIT TROP TARD... LE SINGE DÉPITÉ ET FURIEUX AVAIT GLISSÉ LA "LONGUE GRIFFE"... **DANS UN TROU DE L'ÉNORME TRONC CREUX!**


"QUATRE-MAINS" EST STUPIDE! NI LUI, NI RAHAN NE POURRONT REPRENDRE LE COUTELAS!
POUR RÉCUPÉRER L'ARME IL EÛT FALLU DÉRACINER L'ARBRE!..


VA!...VA RETROUVER LE PEUPLE DES ARBRES... RAHAN T'ESTIME TROP BÊTE POUR SE VENGER SUR TOI!...
1281


LE FILS DES ÂGES FAROUCHES DÉSIGNAIT LE MONSTRE CORNU QUI JAILLISSAIT DES TAILLIS...
ET RAHAN VA DEVOIR DÉFENDRE SA VIE!


TANDIS QUE LE SINGE SAUTAIT DANS LES BASSES BRANCHES, LE RHINOCÉROS CHARGEA RAHAN...
16


...QUI L'ÉVITA DE JUSTESSE !
"QUATRE-MAINS" SALUA LA FEINTE DE L'HOMME


GREEEEKK!
IL EST BIEN TEMPS D'ÊTRE DE MON CÔTÉ, "QUATRE-MAINS" ! SI TU N'AVAIS PAS AGI AUSSI BÊTEMENT, RAHAN POURRAIT AFFRONTER LE "TARAOK" !


?!
OOOH!
LE VISAGE DE RAHAN S'ÉTAIT SOUDAIN ÉCLAIRÉ LE SINGE STUPÉFAIT LE VIT SAUTER DE LA BRANCHE...


..ET SE PRÉCIPITER À LA RENCONTRE DU RHINOCÉROS !
RAHAN NE TE CRAINT PAS, "TARAOK" !
1282


LA TÊTE MONSTRUEUSE SE BALANÇA DE GAUCHE À DROITE ET LE "TARAOK" CHARGEA DE NOUVEAU L'HOMME...

17


RAHAN AURAIT PU FAIRE DE BRUSQUES ÉCARTS POUR DÉROUTER CE REDOUTABLE, MAIS PEU AGILE ADVERSAIRE...
?!


MAIS IL SE CONTENTAIT DE FUIR, **DROIT DEVANT LUI**, L'ÉNORME MONSTRE CORNU SUR SES TALONS!
AH! HA! HA!... PLUS VITE, TARAOK, PLUS VITE!


RAHAN SE RUAIT VERS L'ARBRE MORT, COMME POUR S'Y RÉFUGIER, MAIS SON BUT ÉTAIT TOUT AUTRE...
1281


...À DEUX PAS DU TRONC CREUX IL SE JETA DE CÔTÉ. LE FLANC DU RHINOCÉROS EN PLEINE COURSE LE FRÔLA... ET...


VRANHHGG!
CRAAACC!
18


LE CRI DE VICTOIRE DE RAHAN SE MÊLA AU CRAQUEMENT DE L'ARBRE MORT QUI S'ÉCROULAIT...
RAAA
AA!


...À LA BASE DU TRONC CREUX LE COUTELAS D'IVOIRE APPARUT, VERS LEQUEL PLONGEA LE FILS DE CRÂO...


"QUATRE-MAINS" RESTAIT MAINTENANT SILENCIEUX SUR SON REFUGE.. CE QUI SE DÉROULAIT SOUS SES YEUX LE STUPÉFIAIT...


"CELUI-QUI-MARCHAIT-DEBOUT" AVAIT BONDI SUR L'ÉCHINE DU "TARAOK" ET, AGRIPPÉ À SES CORNES, FRAPPAIT, FRAPPAIT, FRAPPAIT...


...IL ABANDONNA SOUDAIN SA MONSTRUEUSE MONTURE QUI POURSUIVIT SA COURSE... POUR ALLER S'ÉCROULER AU BOUT DE LA CLAIRIÈRE..







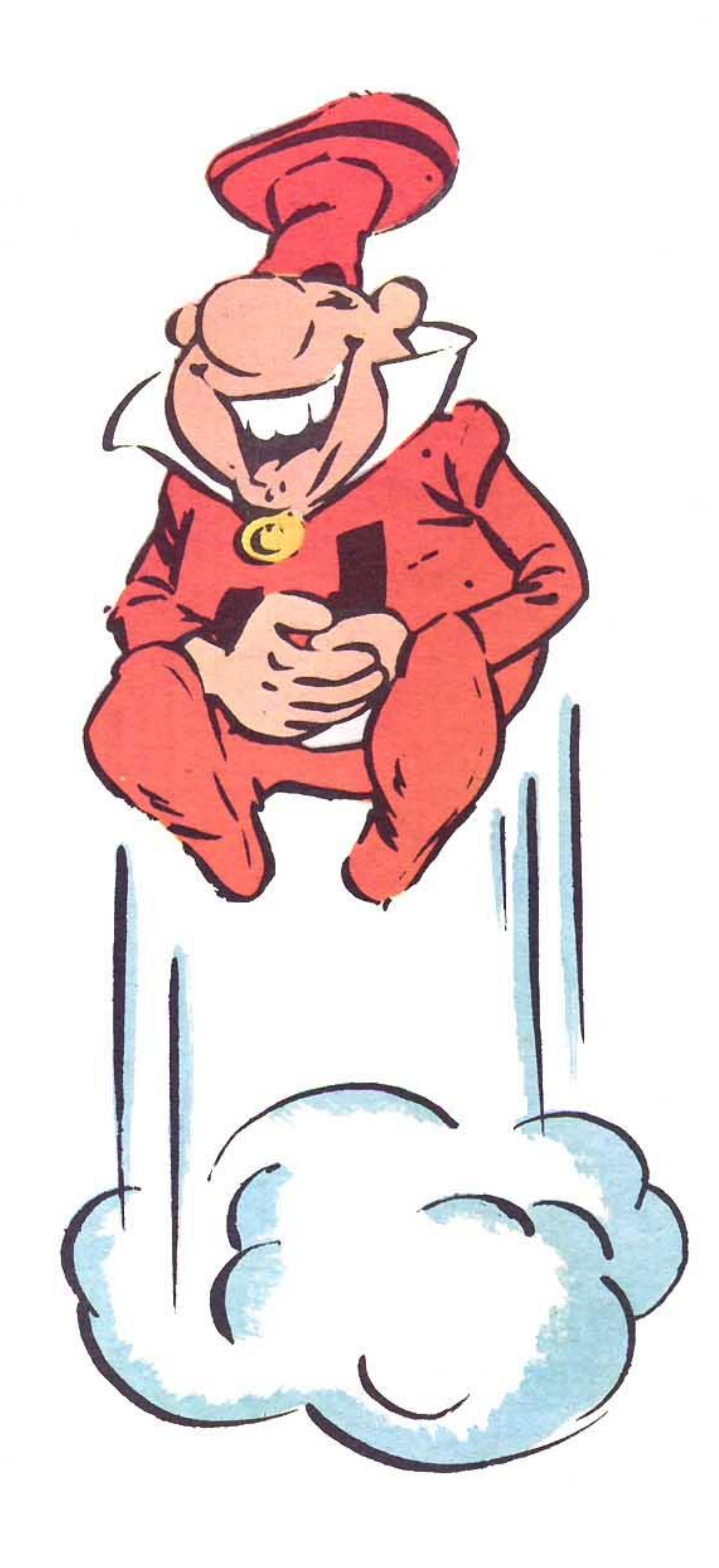




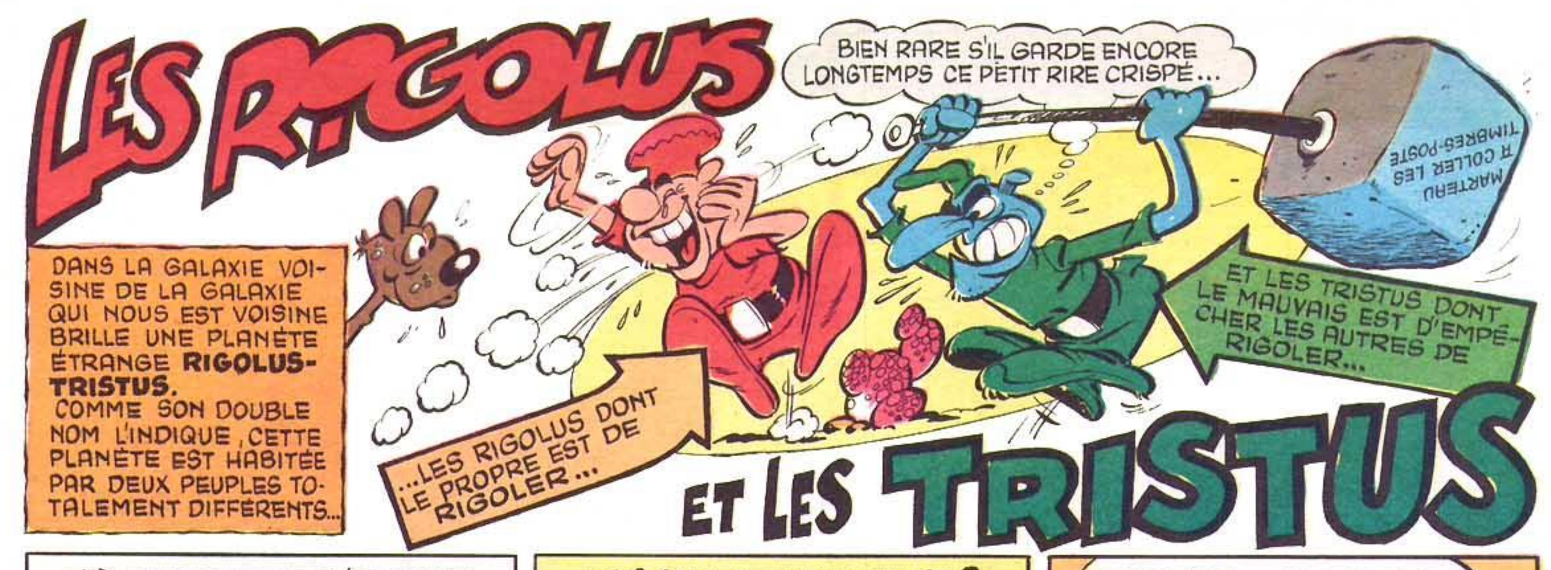
FIN de l'épisode 20

COMMENT UN RIGOLUS FAIT-IL POUR TOUJOURS RIGOLER... ?





Il lit les "POCHES COMIQUES".
Dans chacun d'eux, 100 jeux - 100 gags
200 pages de rire.









LE DUEL

par GEZARD



EN EFFET TACITURNUS, LE MAÎTRE DES TRISTUS, AVAIT PRIS LA DÉCISION DE QUITTER CE REPAIRE PEU SÛR POUR LEUR MAUVAIS MORAL...

CES DIFFUSIONS DE RIRES* SONT INSUPPORTABLES... NOUS NE POUVONS RESTER DANS CES CAVERNES PLUS LONGTEMPS...

LÀ... VOUS AVEZ RAISON MAÎTRE !...

* VOIR PIF No 1277

OUI ! MAIS TOI DÉPLORUS TU RESTES LÀ... JE T'INTERDIS DE NOUS SUIVRE... COMPRIS...

!




DEMEURÉ SEUL DANS LES SOMBRES CAVERNES AVEC SES SENTIMENTS DE MÊME COULEUR, DÉPLORUS LE SAVANT TRISTUS NE SE LAISSA PAS ABATTRE...
POUR REGAGNER LES FAVEURS DES TRISTUS JE NE VOIS QU'UNE SOLUTION !...
LABO DÉPLORUS


... PROVOQUER EN DUEL LE RESPONSABLE DE MES ENNUIS **PETIMALINUS** LE SAVANT RIGOLUS... **ET LE BATTRE !**

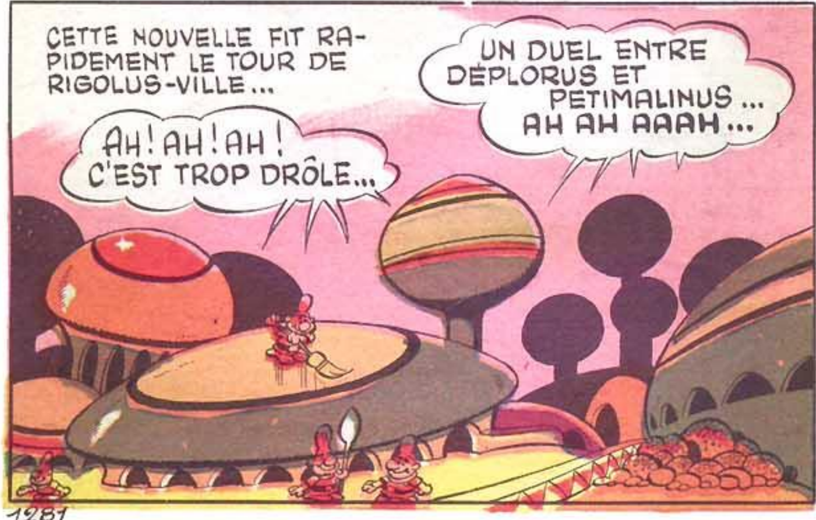

C'EST AINSI QUE QUELQUE TEMPS PLUS TARD **EGRILLARDUS** REÇUT UNE LETTRE DE FAIRE-PART
SPOC
BOUM


HEIN ! EST-CE POSSIBLE ?...


MIS AU COURANT DES PROJETS DE DÉPLORUS, PETIMALINUS COMMENÇA PAR SE ROULER PAR TERRE...
AHAHAHAHAH


AUTANT DIRE QU'IL POUVAIT À PEINE SE REMETTRE...
UN DUEL... ELLE EST BIEN BONNE... OUAH AH AH AH AH...


ELLE EST BIEN BONNE ! D'ACCORD PETIMALINUS... IL Y A LONGTEMPS QUE NOUS N'AVIONS PAS RIGOLÉ PAREILLEMENT... MAIS IL FAUDRAIT TOUT DE MÊME QUE TU TE PRÉPARES... DÉPLORUS A SÛREMENT DÉJÀ FAIT LE NÉCESSAIRE...
QU'EST-CE QU'IL PEUT POUFFER


CETTE NOUVELLE FIT RAPIDEMENT LE TOUR DE RIGOLUS-VILLE...
UN DUEL ENTRE DÉPLORUS ET PETIMALINUS... AH AH AAAH...
AH ! AH ! AH ! C'EST TROP DRÔLE...


MOI, JE NE VEUX PAS RATER CELA... JE VAIS LOUER 2 PLACES TOUT DE SUITE...
COMMENT 2 PLACES ? TU ES TOUT SEUL...
... AVEC 2 PLACES JE RIGOLERAI 2 FOIS PLUS, C'EST MATHÉMATIQUE...
2



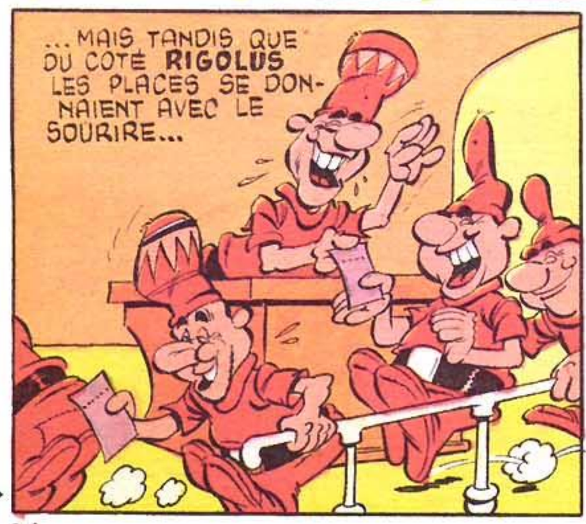


POUR LA CIRCONSTANCE DE PART ET D'AUTRE DE LA FRONTIÈRE ON INSTALLA UNE VASTE ARÊNE OÙ AURAIT LIEU LE COMBAT DES DEUX SAVANTS...

ON VA DRÔLEMENT RIGOLER !...

J'ESPÈRE QUE ÇA VA ÊTRE TRISTE...

PENDANT CE LAPS DE TEMPS LES RIGOLUS ET LES TRISTUS ACCEPTÈRENT DE COHABITER TANT BIEN QUE MAL CHACUN ÉTANT SÛR DE FAIRE PARTIE DU CLAN DU FUTUR VAINQUEUR...



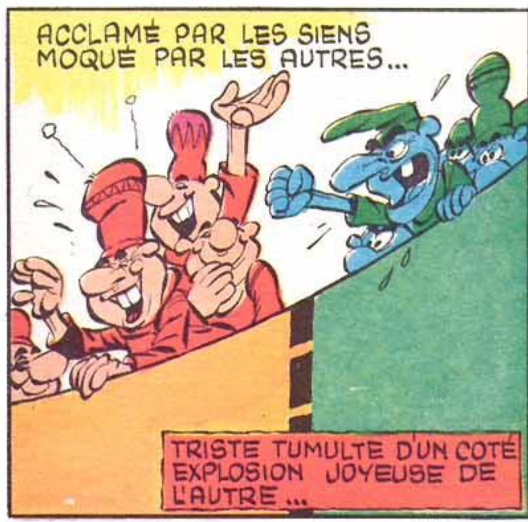




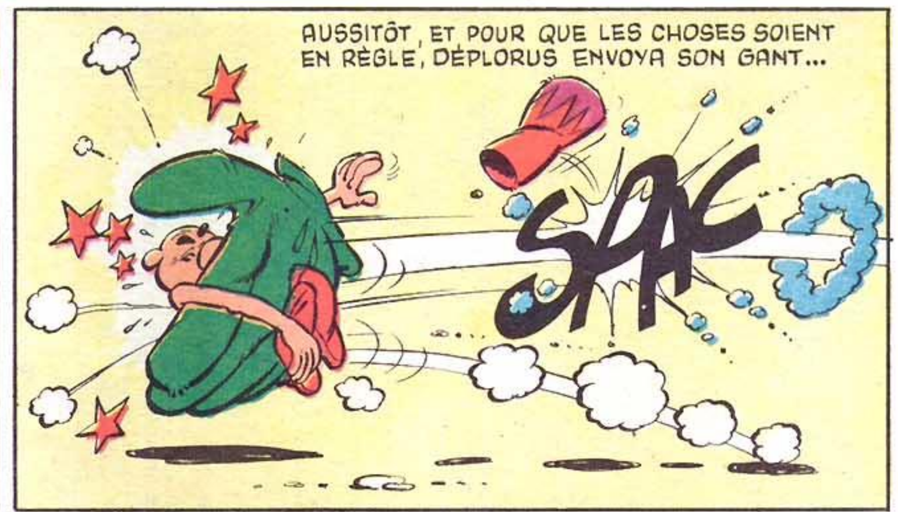

AH AH AH
SALUT A VOUS LES TRISTUS...
DE L'UNE A L'AUTRE DES TRIBUNES D'HONNEUR ON SE SALUA AVEC DÉFÉRENCE (CHACUN A SA FAÇON)...
WOUAH BEUH

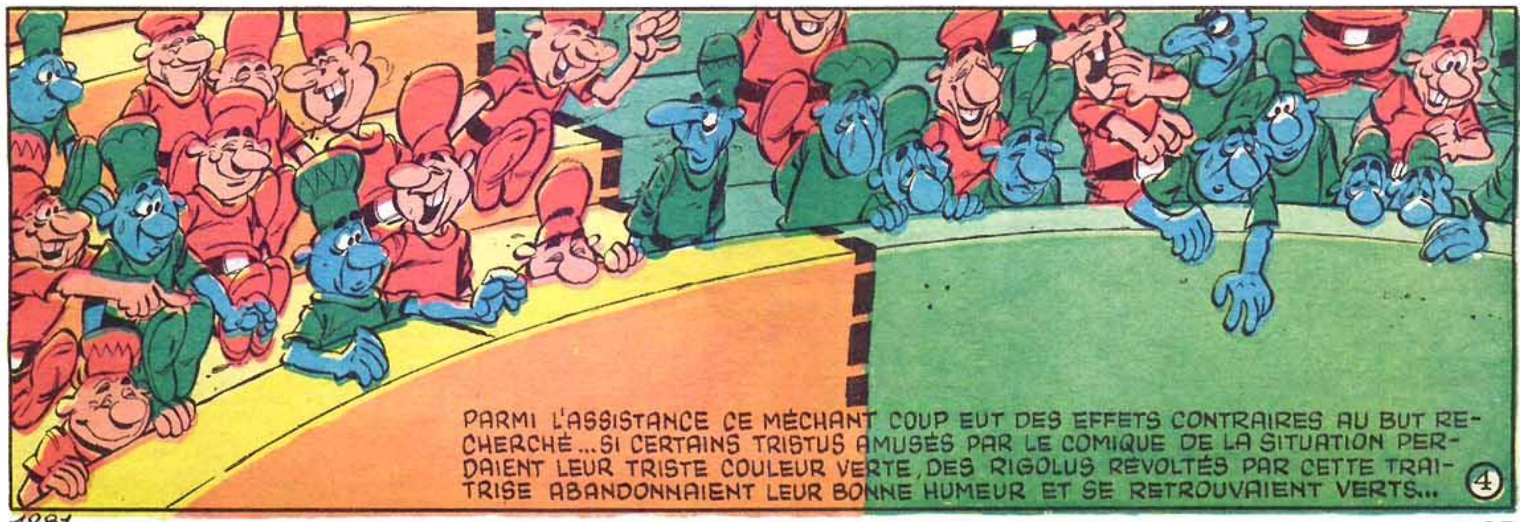

VINT ENFIN L'INSTANT TANT ATTENDU...
NOTES MÉLODIEUSES
CRAC
FAUSSES NOTES

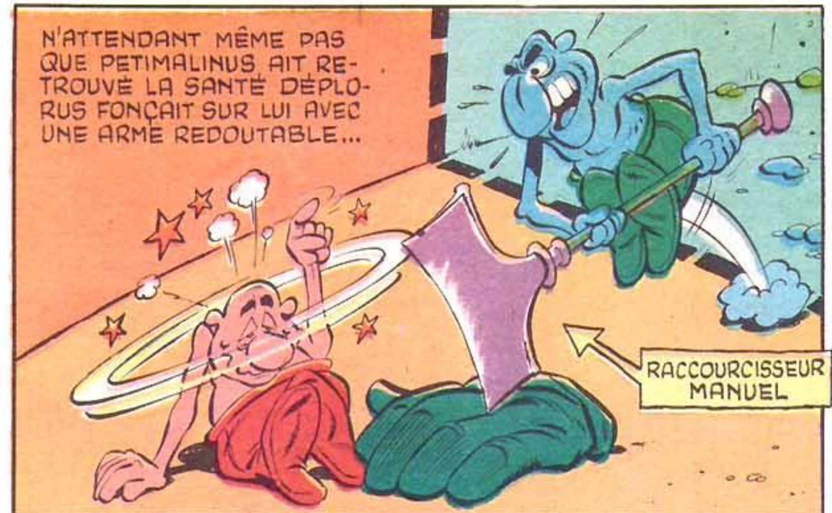
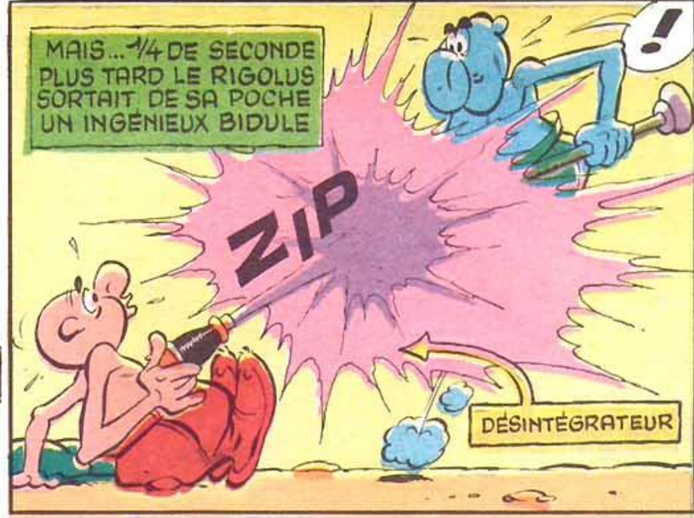
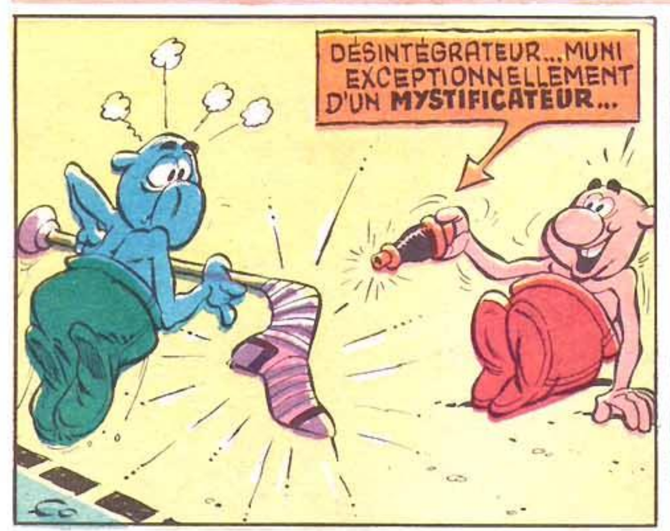

DÉPLORUS, LE SAVANT TRISTUS ENTRA D'ABORD EN LICE, SUIVI PAR TOUT SON ATTIRAIL...
GRRR
ARMES NOUVELLES

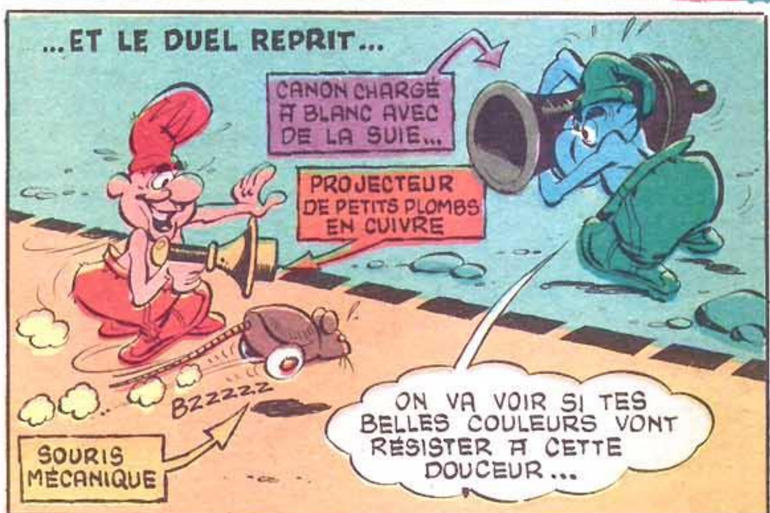
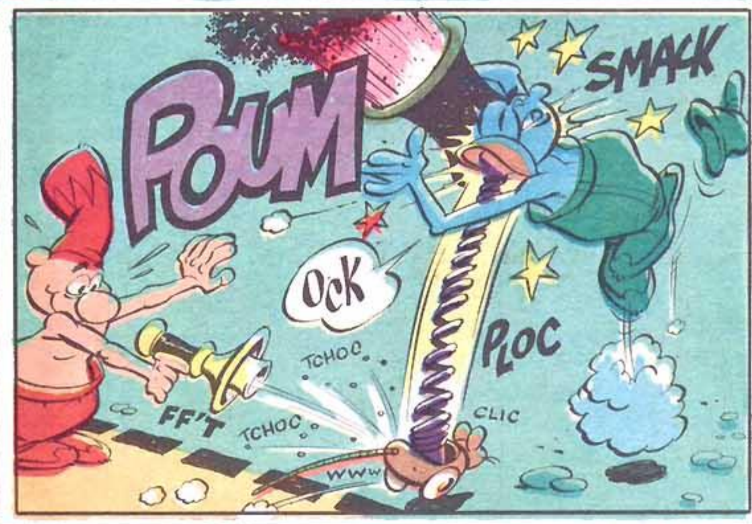

ACCLAMÉ PAR LES SIENS MOQUÉ PAR LES AUTRES...
TRISTE TUMULTE D'UN COTÉ EXPLOSION JOYEUSE DE L'AUTRE...


CE CONCERT ORIGINAL SE PROLONGEA JUSQU'A L'ARRIVÉE DE **PETIMALINUS** LE SAVANT RIGOLUS...
SALUT FOULE ÉMUE !...


AUSSITÔT, ET POUR QUE LES CHOSES SOIENT EN RÈGLE, DÉPLORUS ENVOYA SON GANT...
SPAC


PARMI L'ASSISTANCE CE MÉCHANT COUP EUT DES EFFETS CONTRAIRES AU BUT RECHERCHÉ... SI CERTAINS TRISTUS AMUSÉS PAR LE COMIQUE DE LA SITUATION PERDAIENT LEUR TRISTE COULEUR VERTE, DES RIGOLUS RÉVOLTÉS PAR CETTE TRAITRISE ABANDONNAIENT LEUR BONNE HUMEUR ET SE RETROUVAIENT VERTS...
4

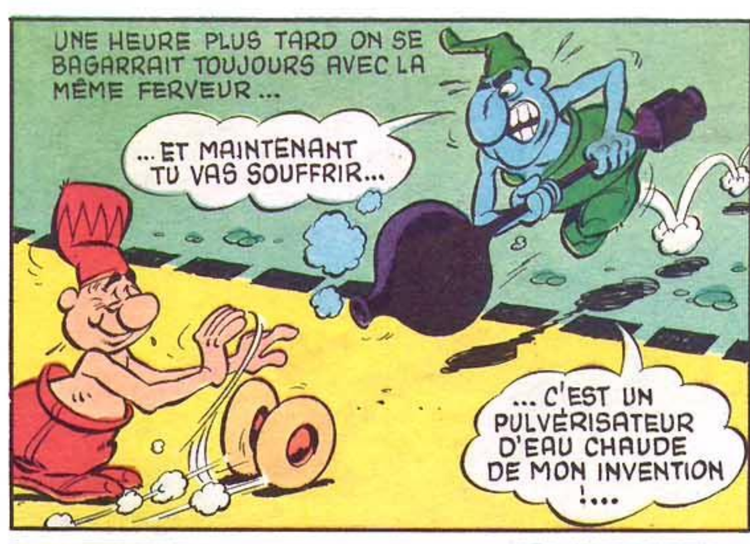
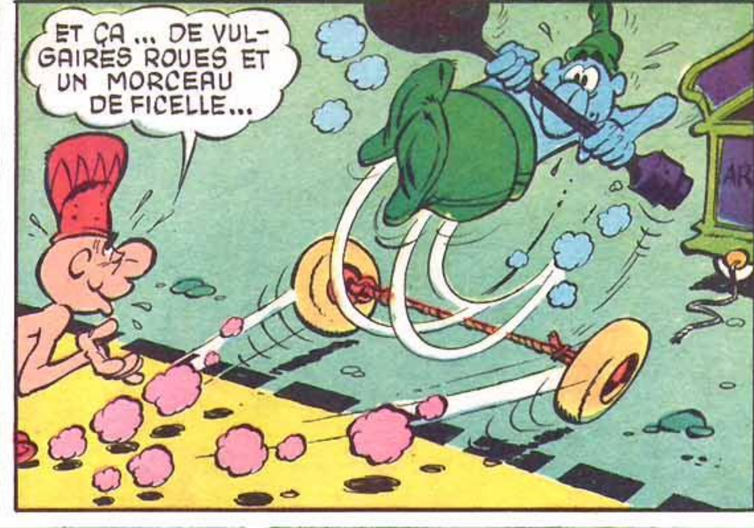

N'ATTENDANT MÊME PAS QUE PETIMALINUS AIT RETROUVÉ LA SANTÉ DÉPLORUS FONÇAIT SUR LUI AVEC UNE ARME REDOUTABLE...
RACCOURCISSEUR MANUEL

MAIS... 1/4 DE SECONDE PLUS TARD LE RIGOLUS SORTAIT DE SA POCHE UN INGÉNIEUX BIDULE
!
ZIP
DÉSINTÉGRATEUR

DÉSINTÉGRATEUR...MUNI EXCEPTIONNELLEMENT D'UN MYSTIFICATEUR...

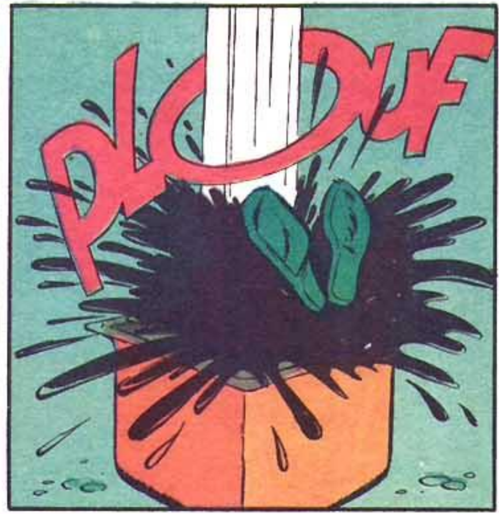
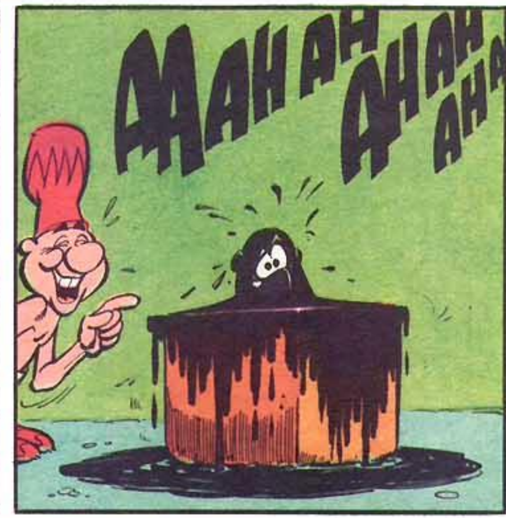
TANDIS QUE LES RIGOLUS EXULTAIENT, CETTE RIPOSTE AMUSANTE FIT PERDRE ENCORE DE NOMBREUX TRISTUS AU CLAN DE TACITURNUS
RIDICULE PEUH!
AH AH AH AH AH

...ET LE DUEL REPRIT...
CANON CHARGÉ A BLANC AVEC DE LA SUIE...
PROJECTEUR DE PETITS PLOMBS EN CUIVRE
BZZZZZ
SOURIS MÉCANIQUE
ON VA VOIR SI TES BELLES COULEURS VONT RÉSISTER A CETTE DOUCEUR...

POUM
SMACK
OCK
PLOC
TCHOC
FF'T
TCHOC
CLIC
WWW

!
VENTILATEUR-GADGET-RIGOLUS

BIEN QUE PARFAITEMENT PRÉPARÉ POUR CE DUEL ON NE POUVAIT PAS DIRE QUE LE SAVANT TRISTUS AVAIT DÉJÀ GAGNÉ BEAUCOUP DE POINTS...
AH AH AH AH AH AH AH
AH AH AH AH AH

!
...TACITURNUS EN AVAIT, HÉLAS, CONSCIENCE...
5

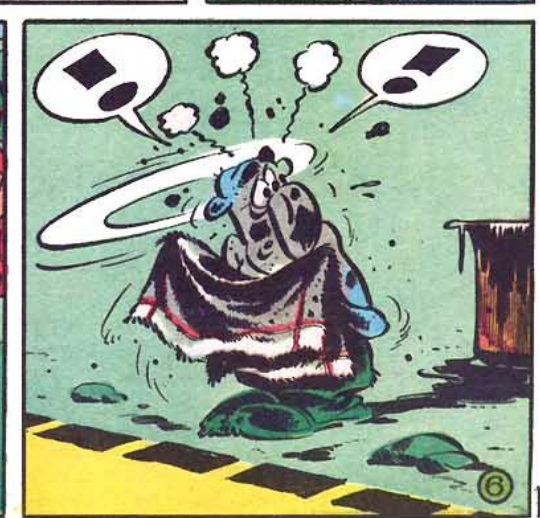

UNE HEURE PLUS TARD ON SE BAGARRAIT TOUJOURS AVEC LA MÊME FERVEUR...
...ET MAINTENANT TU VAS SOUFFRIR...
...C'EST UN PULVÉRISATEUR D'EAU CHAUDE DE MON INVENTION !...

ET ÇA... DE VULGAIRES ROUES ET UN MORCEAU DE FICELLE...

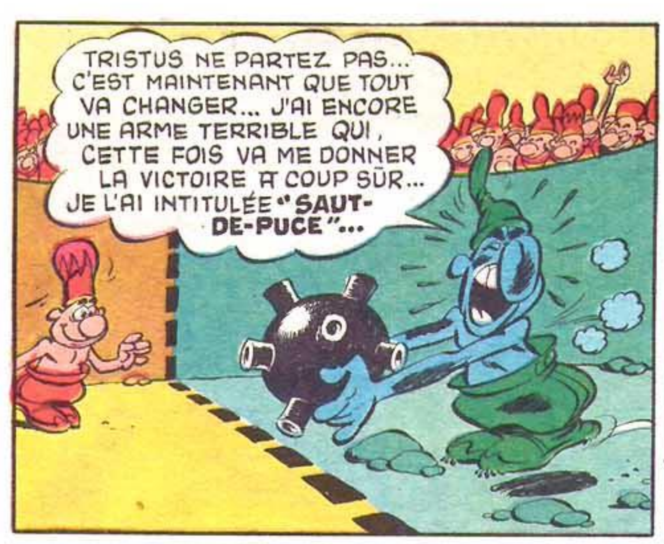
TANDIS QUE LE TRISTUS TOURBILLONNAIT DANS LES AIRS PETIMALINUS LUI PRÉPARAIT UN ATTERRISSAGE CONFORTABLE.
SCIURE LÉGÈREMENT HUMECTÉE DE GOUDRON

PLOUF

AAAH AH AHAH AHA

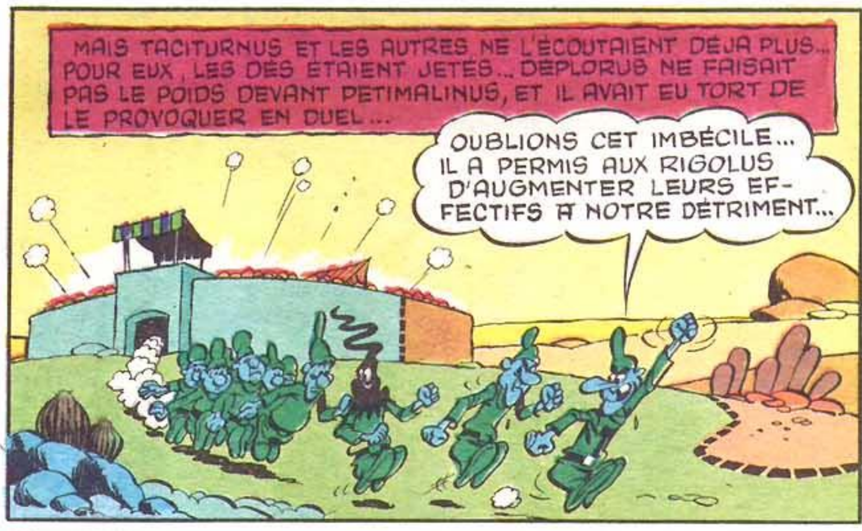
AH AH AH FORMID'AH ABLE

SI JUBILUS ET LES SIENS SEMBLAIENT PASSER UN EXCELLENT MOMENT, LE TRISTE TACITURNUS VOYAIT AVEC COLÈRE S'AMENUISER DE PLUS EN PLUS SES RANGS...
ENCORE UNE HEURE DE COMBAT ET IL N'Y AURA PLUS UN SEUL TRISTUS AVEC MOI...

STUPIDE DÉPLORUS... SON DUEL EST TOUT SIMPLEMENT RIDICULE...

ET JE N'ASSISTERAI PAS UNE SECONDE DE PLUS À CE LAMENTABLE SPECTACLE...
ÉCOEURÉ LE MAÎTRE DES TRISTUS QUITTA LES TRIBUNES AVEC LES QUELQUES RESCAPÉS DE SON CLAN DE TRISTES...

6


TRISTUS NE PARTEZ PAS... C'EST MAINTENANT QUE TOUT VA CHANGER... J'AI ENCORE UNE ARME TERRIBLE QUI, CETTE FOIS VA ME DONNER LA VICTOIRE A COUP SÛR... JE L'AI INTITULÉE "SAUT-DE-PUCE"...


MAIS TACITURNUS ET LES AUTRES NE L'ÉCOUTAIENT DÉJA PLUS... POUR EUX, LES DÉS ÉTAIENT JETÉS... DEPLORUS NE FAISAIT PAS LE POIDS DEVANT PETIMALINUS, ET IL AVAIT EU TORT DE LE PROVOQUER EN DUEL...
OUBLIONS CET IMBÉCILE... IL A PERMIS AUX RIGOLUS D'AUGMENTER LEURS EFFECTIFS A NOTRE DÉTRIMENT...


SOUDAIN UNE DÉTONATION ÉNORME RESONNA AU MILIEU DE L'ARÈNE, LE SAVANT AVAIT DÉCLENCHÉ SA FAMEUSE ARME A PROVOQUER LES SAUTS DE PUCE...
?
BOUM


QUEL CHOC !
QUELLE FORCE... ET IL MONTE TOUJOURS...
LE PAUVRE... IL EST DÉJA AU MOINS A 200 MÈTRES...

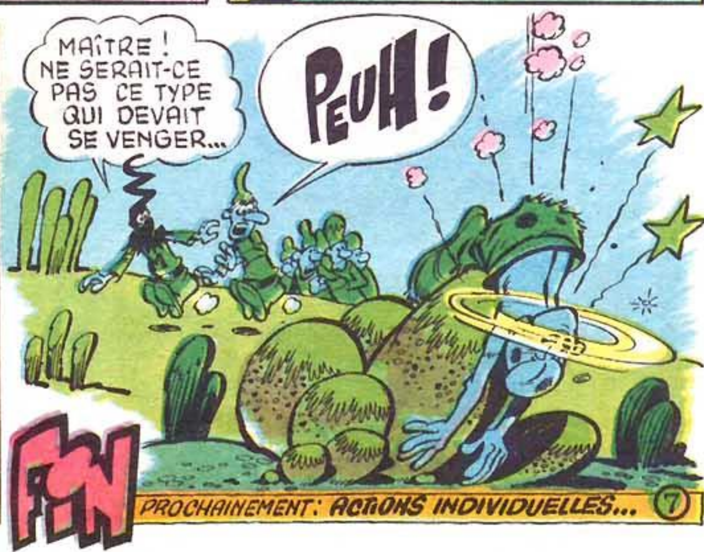

MAÎTRE REGARDEZ LA-HAUT... PRÈS DE CE PETIT NUAGE...
!


DÉPLORUS AVAIT RAISON... SON ARME SEMBLE PARFAITEMENT EFFICACE...
!!!!


DOMMAGE QU'IL N'AIT PAS DÛ SAVOIR S'EN SERVIR...
400m


DEMEURÉ SEUL EN LICE PETIMALINUS ÉTAIT FORCÉMENT LE GRAND VAINQUEUR...
ALORS !... C'EST FINI... ON NE JOUE PLUS ?...


VIVE PETIMALINUS
VIVE LES RIGOLUS
LES ADEPTES DE LA RIGOLADE AVAIENT DE NOUVEAU REMPORTÉ UN BEAU SUCCÈS SUR LES TRISTES TRISTUS...


MAÎTRE ! NE SERAIT-CE PAS CE TYPE QUI DEVAIT SE VENGER...
PEUH !
FIN
PROCHAINEMENT: ACTIONS INDIVIDUELLES...
7

GAI-LURON

LES ROIS DU RIRE N° 10



Un album de 48 pages, tout en couleurs

3,50 F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX







LOUP NOIR

LA PISTE BLANCHE

LE VENT AUX DENTS-DE-GLACE BALAYE LA PRAIRIE, SOULÈVE DES TOURBILLONS DE NEIGE. AU SAUT DU CREEK, LES COFFRES À VIANDE SONT VIDES DEPUIS TROIS JOURS..

Scénario : J. OLLIVIER
Dessins : KLINE





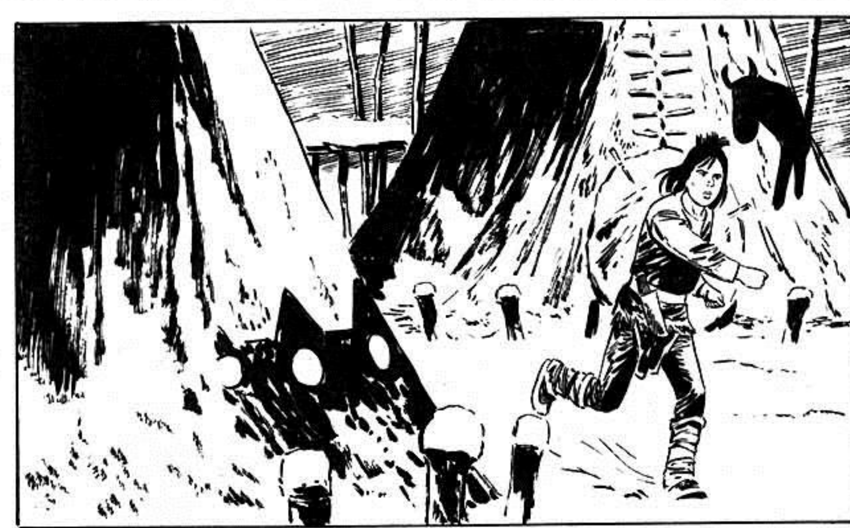
L'HIVER S'ÉTERNISE. IL N'Y AURA BIENTÔT PLUS DE FOIN POUR LES CHEVAUX... POUR LES HOMMES, IL N'Y A PLUS RIEN... LES FEMMES ET LES ENFANTS SE PARTAGENT LES DEUX CHIENS DE PRAIRIE...




LES ANCIENS DISCUTENT SOUS LA TENTE DU CHEF PIED-BRULÉ...
ON NE PEUT PLUS RECULER, PIED-BRULÉ. IL FAUT TUER LES CHEVAUX !


C'EST UNE AFFAIRE GRAVE, MAIS LES VENTRES AFFAMÉS NE PEUVENT PLUS ATTENDRE !
LES GUERRIERS REFUSERONT. ILS PRÉFÈRENT MANGER DE L'ÉCORCE ET FAIRE BOUILLIR LEURS LANIÈRES !


LES ESPRITS DE LA MORT RÔDENT DANS LE CAMP... POUR QU'ILS S'ÉLOIGENT, IL FAUT QU'ILS RENIFLENT L'ODEUR CHAUDE DE VIANDE !
AIGLE DE GUERRE PARLAIT RAREMENT...



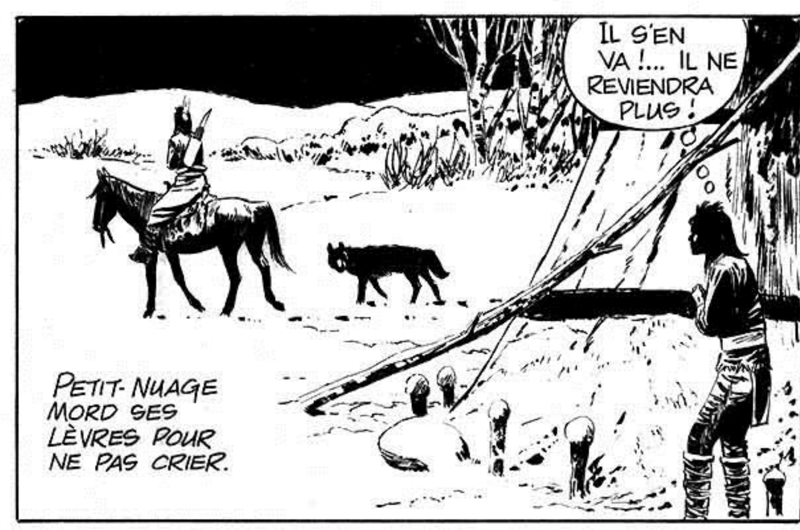

MANGER LES CAYUSES !


GRAND FRÈRE, LE CONSEIL A DÉCIDÉ DE TUER UN CHEVAL... DEMAIN LA PAILLE COURTE DÉCIDERA !

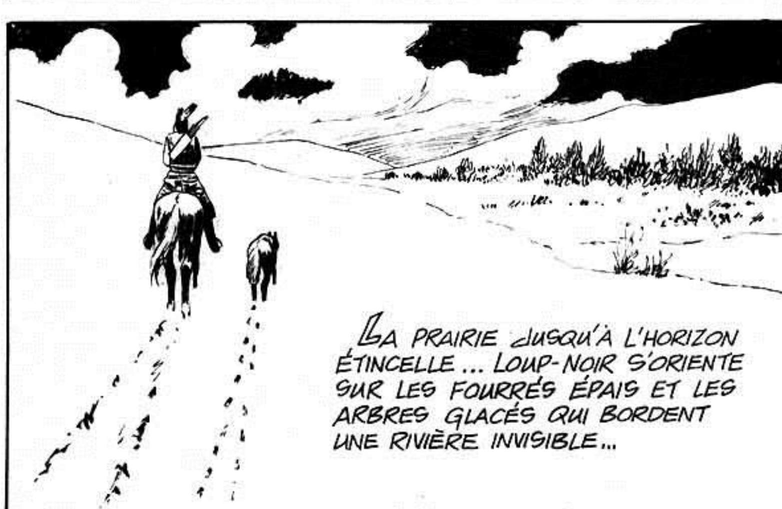

J'AI PENSÉ À CELA, PETIT-NUAGE ! DEPUIS LONGTEMPS, LES ANCIENS NE MONTENT PLUS À CHEVAL. UN CHEVAL N'EST POUR EUX, QUE DE LA VIANDE.
QUE VAS-TU FAIRE, GRAND-FRÈRE ? IL NE FAUT PAS QUE SHINOOK SOIT ÉGORGÉ. DEMAIN, AU DÉBUT DU JOUR, LES SACHEMS GARDERONT EUX-MÊMES L'ENCLOS DES CHEVAUX !
1281

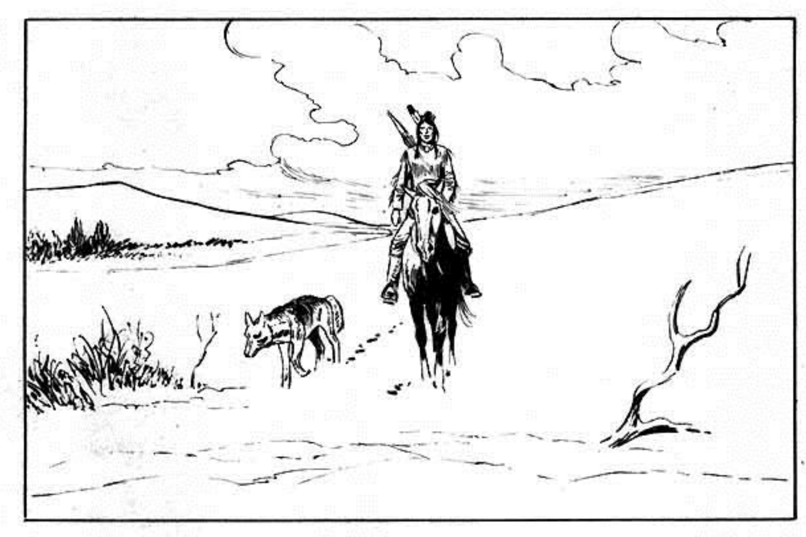

MERCI, PETIT-NUAGE... LAISSE-MOI SEUL !
2


IL NE NEIGE PLUS... LOUP-NOIR A DÉCIDÉ DE QUITTER LES SIENS... DEMAIN LE SORT POURRAIT DÉSIGNER SHINOOK, AU COUTEAU DE L'ÉGORGEUR.


IL S'EN VA !... IL NE REVIENDRA PLUS !
PETIT-NUAGE MORD SES LÈVRES POUR NE PAS CRIER.


LOUP-NOIR SE RETOURNE... IL QUITTE TOUT CE QUI ÉTAIT SA VIE... PETIT-NUAGE, LA GERBOISE...
JE NE TRAHIS PAS LES MIENS. NOS ROUTES NE SONT PAS LES MÊMES.


LA PRAIRIE JUSQU'À L'HORIZON ÉTINCELLE... LOUP-NOIR S'ORIENTE SUR LES FOURRÉS ÉPAIS ET LES ARBRES GLACÉS QUI BORDENT UNE RIVIÈRE INVISIBLE...




PIED-BRULÉ ET LES ANCIENS ENRAGENT... LOUP-NOIR A FUI DANS LA NUIT...
IL A TRAHI LA LOI ! IL EST PARTI DANS L'OMBRE, COMME UN LÂCHE !


LA FAMINE ASSAILLE LE SAUT-DU-CREEK ET LOUP-NOIR, ABANDONNE SES FRÈRES... IL A FILÉ COMME UN VOLEUR, AU MOMENT OÙ TOUS, ONT BESOIN DE CHACUN !
1281


PETIT-NUAGE BONDIT COMME UN ÉCUREUIL EN COLÈRE...
CE N'EST PAS VRAI ! CE N'EST PAS VRAI ! LOUP-NOIR NE VOULAIT PAS QU'ON TUE SON CHEVAL !... IL A SAUVÉ SHINOOK...
3

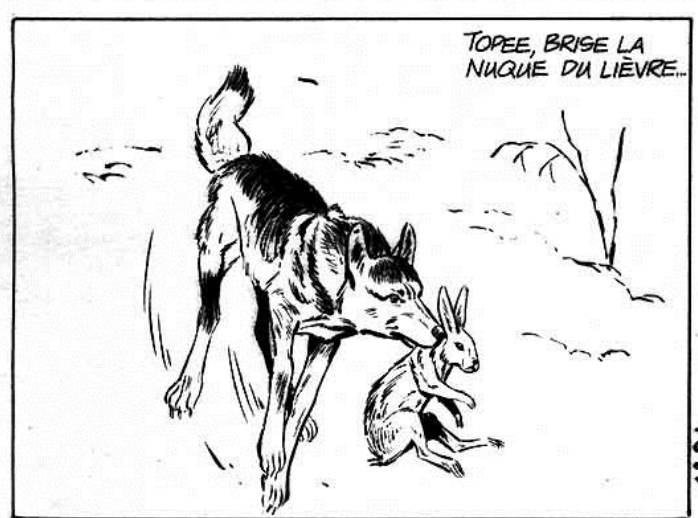

TU L'AS PRÉVENU, PETIT-SERPENT! TU AS PARLÉ DE LA DÉCISION DU CONSEIL!
OUI, J'AI PARLÉ! IL VAUT MIEUX RONGER DES ÉCORCES QUE SACRIFIER UN CHEVAL!


ET LES SACHEMS TAPENT LE JEUNE GARÇON...
DE MON TEMPS, LES PAPOOSES N'AVAIENT QUE LE DROIT DE SE TAIRE.


LES GUERRIERS VITUPÈRENT LES ANCIENS...
ON NE TOUCHERA PAS AUX CHEVAUX!
PLUTÔT MOURIR!
LOUP-NOIR A BIEN FAIT! PIED-BRULÉ NE PENSE QU'À SON VENTRE!


PIED-BRÛLÉ RUSE. IL SAIT L'ATTACHEMENT DES CHASSEURS AU CLAN...
ALORS, PARTEZ TOUS... IMITEZ L'EXEMPLE DE LOUP-NOIR... IL N'Y AURA PLUS AINSI DE TRIBU...


LOUP-NOIR AVANCE À TRAVERS LES FOURRÉS ET LES TAILLIS... LÀ, OÙ ENCORE DES BÊTES, PEUVENT ENCORE SUBSISTER...
YOO, TOPEE, YOOO!


TOPEE, BRISE LA NUQUE DU LIÈVRE...

1281


TOPEE A EU DROIT À LA TÊTE ET AUX TRIPES... LE FUMET DE LA VIANDE ENIVRE LOUP-NOIR...
PATIENCE! TU AURAS ENCORE TOUS LES OS!
4


LA VIANDE... LA VIANDE... DONNE !


L'INDIEN FAMÉLIQUE A SURGI DANS SON DOS. UN CROW OU UN SHOSHONE ERRANT... IL TUERAIT POUR UNE BOUCHÉE DE CHAIR GRILLÉE...
VIENS T'ASSEOIR AUPRÈS DE MON FEU TU AURAS TA PART DU LIÈVRE !

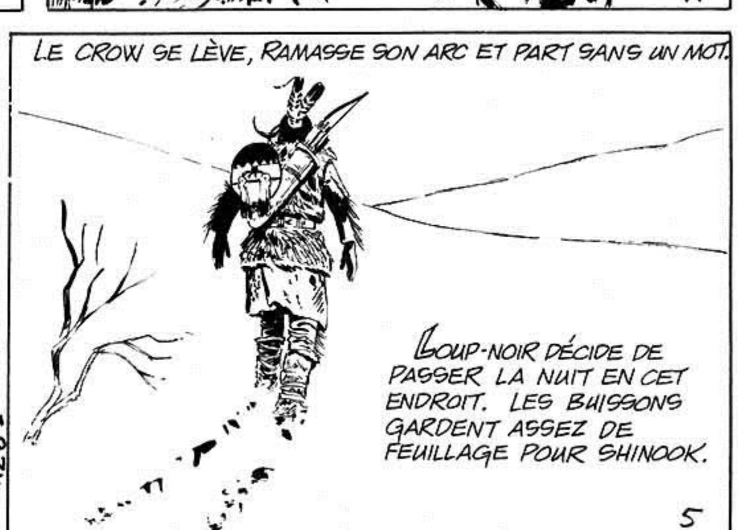



J'AI FAIM !


UN SAC VIDE, NE SE TIENT PAS DEBOUT ! C'EST UN PROVERBE CREE !
IL N'ÉPROUVE PAS DE COLÈRE, CONTRE CET AFFAMÉ QUI L'AURAIT TUÉ...


L'HOMME ARRACHE LA VIANDE AVEC UNE JOIE AVIDE...
QUE FAIS-TU, SEUL, DANS LA PRAIRIE, CROW?


ET, TOI-MÊME ?
LOUP-NOIR SE TAIT. DANS LA PRAIRIE, ON NE DEMANDE À PERSONNE D'OÙ IL VIENT, NI OÙ IL VA...
1284


LE CROW SE LÈVE, RAMASSE SON ARC ET PART SANS UN MOT.
LOUP-NOIR DÉCIDE DE PASSER LA NUIT EN CET ENDROIT. LES BUISSONS GARDENT ASSEZ DE FEUILLAGE POUR SHINOOK.
5


YIAA, SHINOOK! ILS ONT DÉPECÉ UN CHEVAL AU SAUT-DU-CREEK!
UN AUTRE JOUR, DEPUIS L'AUBE, IL MARCHE DANS LES SOLITUDES BLANCHES. SANS BUT PRÉCIS.


DES EMPREINTES DE MOCASSINS, COUPENT SA ROUTE... ELLES VONT VERS LA RIVIÈRE...
YOO, TOPEE... LA PISTE DU CROW!


IL SUIT LES TRACES... L'HOMME A PASSÉ LÀ, DANS LA MATINÉE...
À MI PENTE, LOUP-NOIR S'ARRÊTE... IL NE S'ATTENDAIT PAS À CELA...


LE CROW FAMÉLIQUE, PORTE AU FLANC, UNE ÉNORME BLESSURE... LE SANG A ROUGI LA NEIGE, ET TOUT AUTOUR LE SOL PIÉTINÉ, MARQUE DE FORMIDABLES EMPREINTES...


MORT!


LOUP-NOIR NE CONNAIT PAS CES TRACES...
FOURCHUES COMME LES MARQUES DU SANGLIER NOIR... MAIS SI GRANDES!


LE DRAME EST CLAIR... LE CROW A ÉTÉ CHARGÉ PAR UN GRAND ANIMAL INCONNU DANS LA PRAIRIE... UN ANIMAL PLUS GRAND ET PLUS LOURD QU'UN CERF...
1284

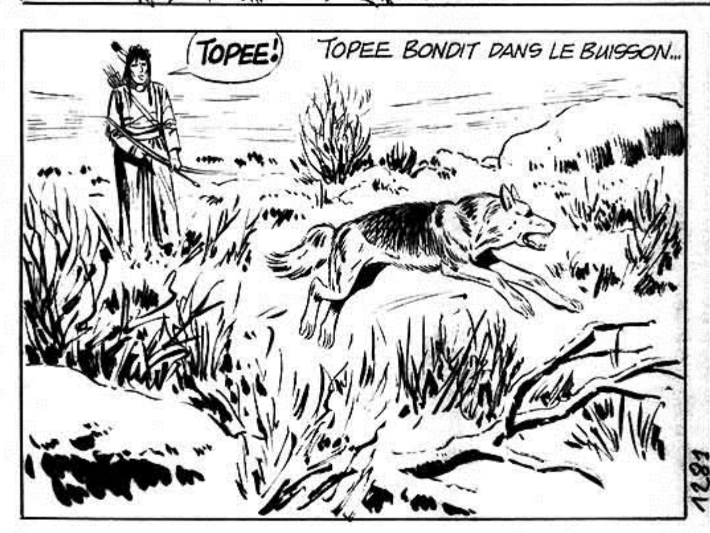

L'INSTINCT DU CHASSEUR SE RÉVEILLE...
YO-HOO, TOPEE, YOO! TU RENIFLES LE SAUVAGE!
6


ICI, LA BÊTE S'EST MISE AU PAS... LES MARQUES DES SABOTS SONT FERMÉES...
CALME, TOPEE ! CALME !


ICI, ELLE A ARRACHÉ L'ÉCORCE DES TRONCS. LOUR NOIR ÉVALUE LA HAUTEUR DES BLESSURES...
SEPT PIEDS, AU MOINS... UN VIEUX CERF SOLITAIRE ?


PARFOIS LES CERCLES D'UNE CHARGE ÉPERDUE, LABOURENT UNE CLAIRIÈRE... LE SIOUX SAIT, QU'UNE BÊTE, TOUT COMME UN HOMME, PEUT DEVENIR FOLLE SANS RAISON...
...PUIS LA PISTE REPREND...


ELLE-MÊME À UN TAILLIS SERRÉ D'AUNES ET DE SORBIERS... DES TRONCS ÉCORCHÉS, DES ARBUSTES BRISÉS...


TOPEE!
TOPEE BONDIT DANS LE BUISSON...
1281


ET, TOPEE HURLE, LANCÉ COMME UNE BALLE DU FOURRÉ...
DES BRANCHES CRAQUENT SOUS UNE CHARGE PUISSANTE...


CELA N'EST PAS UN CERF, CELA NE RESSEMBLE À RIEN DE CE QUI VIT DANS LA PRAIRIE, MAIS CELA REPRÉSENTE UNE QUANTITÉ INCROYABLE DE VIANDE (1)
(1) L'ÉLAN ÉTAIT INCONNU DANS LA PRAIRIE SA RENCONTRE ÉTAIT EXCEPTIONNELLE.
7


LA FLÈCHE
VIBRE ENCORE,
PROFONDÉMENT
FICHÉE DANS LE COU.


LA BÊTE AGITE SA LOURDE TÊTE, BEUGLANT AVEC FUREUR, CHERCHANT À SE DÉBARRASSER DE CE TRAIT DOULOUREUX...


...ET CHARGE...
LOUP-NOIR ÉVITE LES BOIS LARGES
ET PLATS COMME DES PELLES.

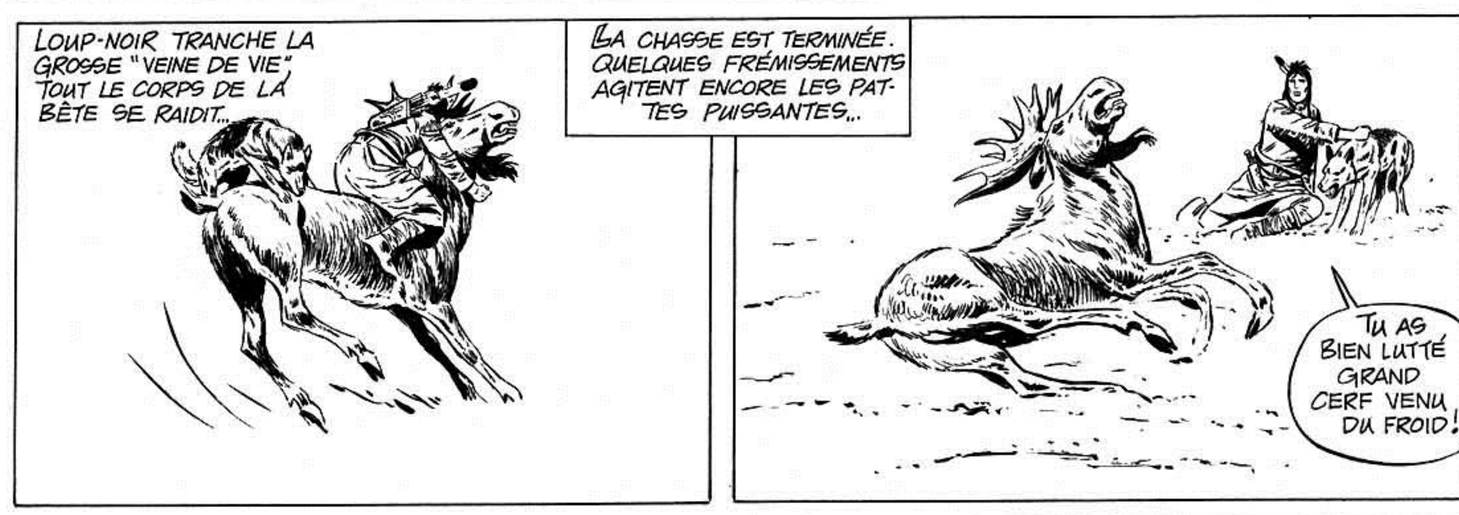

L'INSTINCT COMMANDE...
JAMAIS PLUS NE S'OFFRIRA
TELLE OCCASION...
YI HIAAA
1284


TOPEE, YEEE!
TOPEE BONDIT... SES
CROCS SE PLANTENT
DANS LE CUIR...

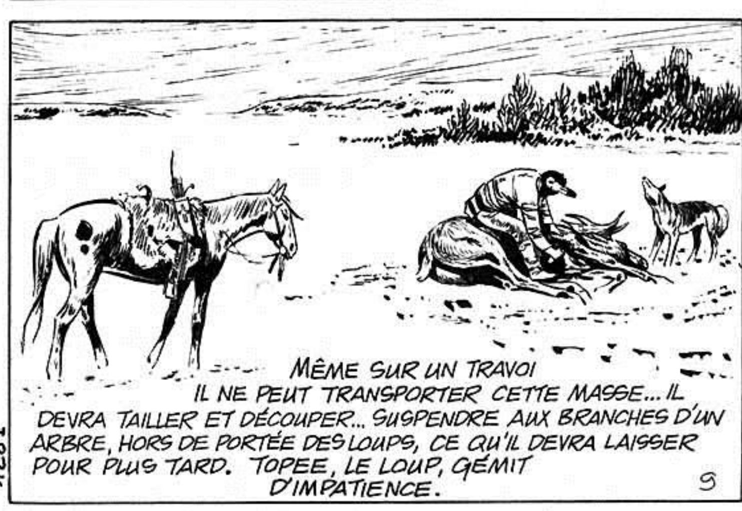

LA BÊTE FONCE DROIT
DEVANT ELLE, ÉCRASANT LES FOURRÉS,
PORTANT L'HOMME
ET TRAÎNANT
LE LOUP...
8

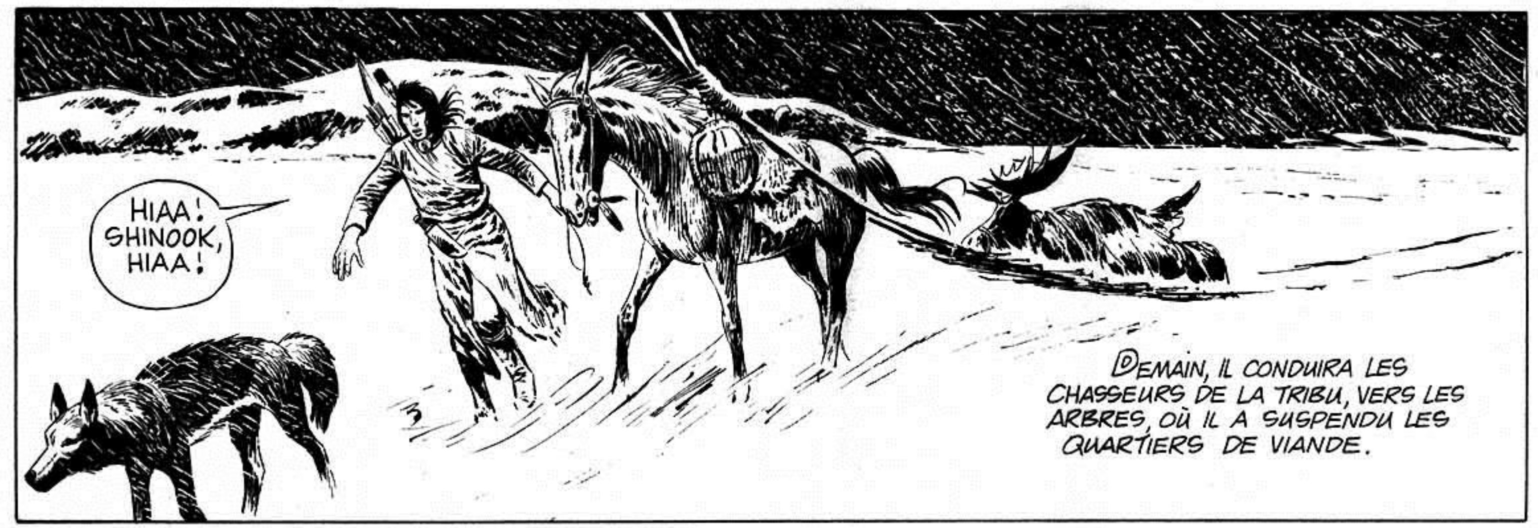

SHINOOK, YEE! YEEE!
LA COURSE SAUVAGE SE POURSUIT À TRAVERS LES OSERAIES ET LES TAILLIS...

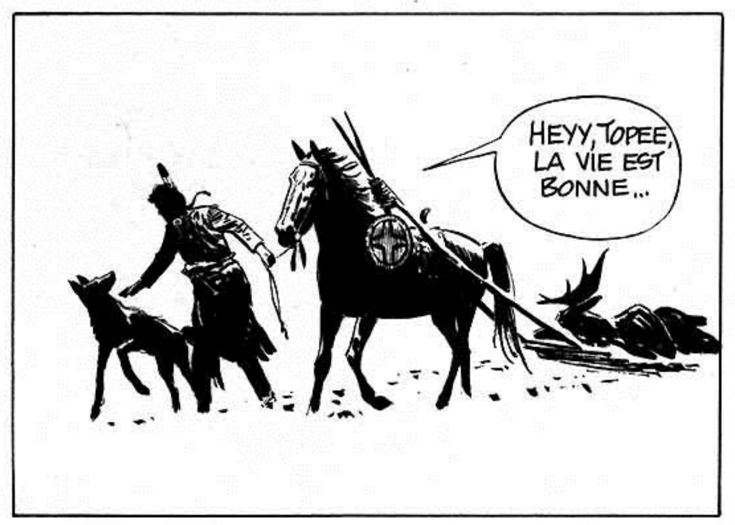

SHINOOK, LE LOUP, LE GRAND CERVIDÉ D'ESPÈCE INCONNUE... ET MAINTENANT JUSQU'À L'HORIZON, LA PRAIRIE IMMENSE PÉTRIFIÉE PAR L'HIVER...


LOUP-NOIR TRANCHE LA GROSSE "VEINE DE VIE". TOUT LE CORPS DE LA BÊTE SE RAIDIT...
LA CHASSE EST TERMINÉE. QUELQUES FRÉMISSEMENTS AGITENT ENCORE LES PATTES PUISSANTES...
TU AS BIEN LUTTÉ GRAND CERF VENU DU FROID!


DE LA VIANDE POUR TOUT L'HIVER!
ET LE BESOIN MAINTENANT LE PREND DE REJOINDRE LES SIENS. DE LEUR PORTER TOUTE CETTE VIANDE QUI SIGNIFIE LA VIE...
1281


MÊME SUR UN TRAVOI IL NE PEUT TRANSPORTER CETTE MASSE... IL DEVRA TAILLER ET DÉCOUPER... SUSPENDRE AUX BRANCHES D'UN ARBRE, HORS DE PORTÉE DES LOUPS, CE QU'IL DEVRA LAISSER POUR PLUS TARD. TOPEE, LE LOUP, GÉMIT D'IMPATIENCE.
9


HIAA! SHINOOK, HIAA!
DEMAIN, IL CONDUIRA LES CHASSEURS DE LA TRIBU, VERS LES ARBRES, OÙ IL A SUSPENDU LES QUARTIERS DE VIANDE.


HEYY, TOPEE, LA VIE EST BONNE...


LES TIPIS AUX VIVES COULEURS SE DÉCOUPENT SUR LA NEIGE... ON LES A SIGNALÉS, TROIS CAVALIERS SE LANCENT SUR LA NEIGE...

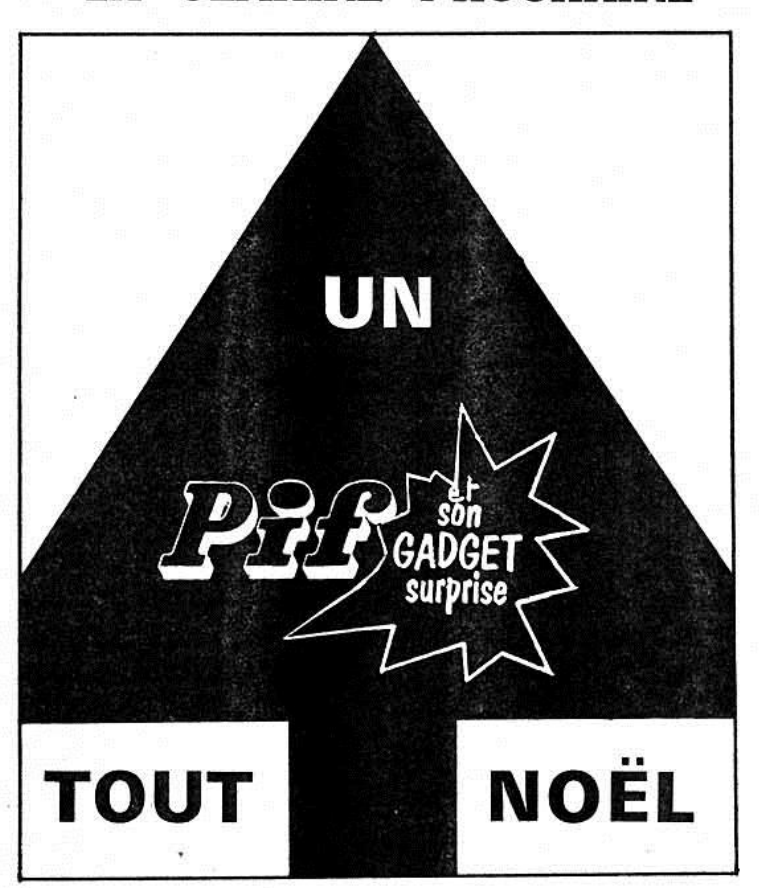

ILS N'EN CROIENT PAS LEURS YEUX...
TU AS CHASSÉ CELA TOUT SEUL, LOUP-NOIR?
CELA FAIT BEAUCOUP DE VIANDE!


LES VIANDES CHAUDES, CHASSERONT LA FAMINE... IL N'Y AURA PLUS BESOIN DE TUER LES CHEVAUX POUR NOURRIR LES HOMMES.

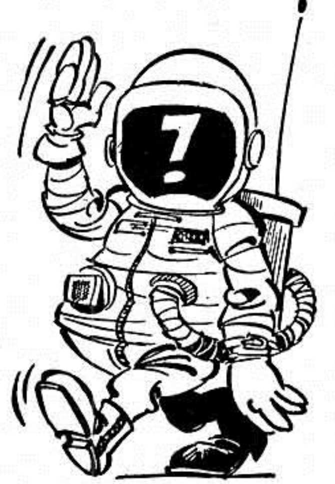

PAS UN CHEVAL N'A ÉTÉ MANGÉ, LOUP-NOIR! LES GUERRIERS N'ONT PAS ACCEPTÉ. NOUS AVONS FAIT BOUILLIR LES LANIÈRES ET NOUS AVONS MANGÉ L'ÉCORCE DES ARBRES...
1281


HIAA! QUI TUE LE CHEVAL, TUE LE CHASSEUR! C'EST UN PROVERBE APACHE... HIAA!
(FIN DE L'ÉPISODE)

LA SEMAINE PROCHAINE



JOURNAL DES JEUX



CE COSMONAUTE VOUS FERA GAGNER 250 F ET UN TRANSISTOR "RADAR" A MODULATION DE FRÉQUENCE SI VOUS DÉCOUVREZ SON NOM.

Une histoire drôle de François Debois

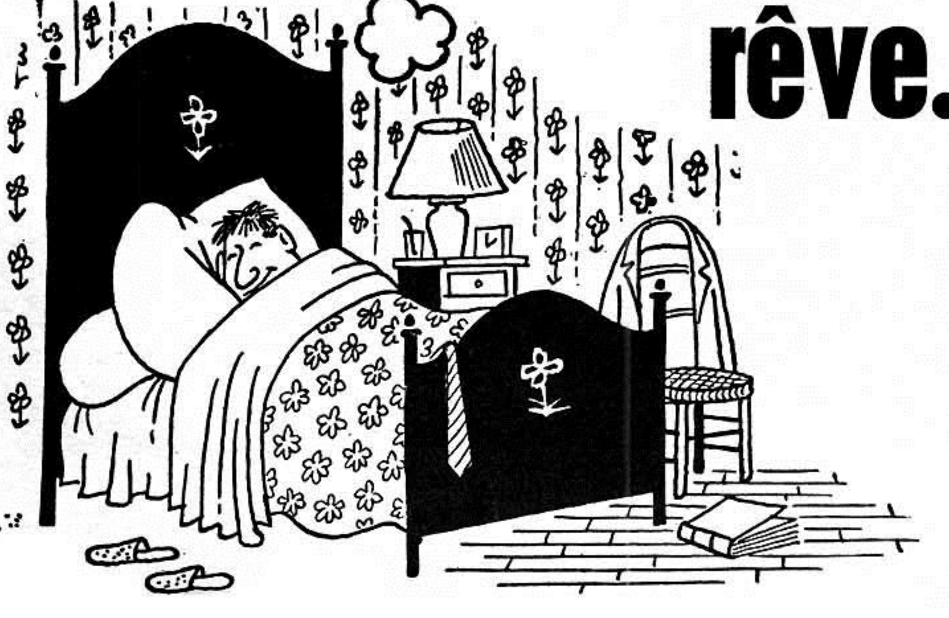
Deux fous sont dans un asile. Ils sont dans leur lit, il fait nuit. Tout à coup, un des fous gratte une allumette. Son camarade lui demande :
— Pourquoi as-tu allumé cette allumette ?
Et l'autre répond :
— Je vérifie si les lumières sont éteintes !

Résultat du JEU-CONCOURS PRIME N° 1 275.

C'est GÉRARD-KNOB (Mondelauge).
qui gagne les 250 F et le Micro-Racer.

Liste des inventeurs et des inventions :

ARCHIMEDE : 3. — NIEPCE : 8. — PASTEUR : 1. — LES FRERES MONTGOLFIER : 2. — EDISON : 6-7. — GALILEE : 11. — BRANLY : 10. — WATERMAN : 9. — DENIS PAPIN : 4. — LES FRERES LUMIERE : 5. — BOURSEUL : 12.



Ce personnage rêve...

DE QUI ? DE QUOI ?

Vous le saurez en page 54

GAGNEZ 250 F

et un transistor " RADAR " trois gammes à modulation de fréquence



jeu concours

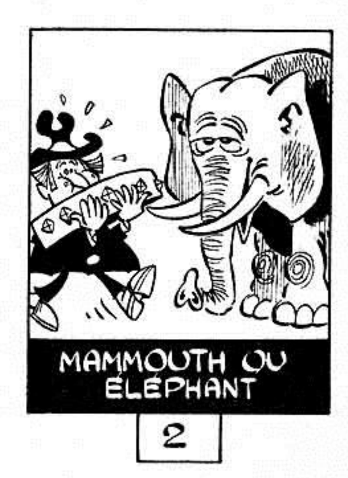
En découvrant le nom de ce cosmonaute

Regardez bien les 13 cases du dessin ci-dessous, dans chacune d'elles est représenté un animal. Choisissez son nom entre les deux qui vous sont proposés.
Il s'agit de reconstituer le nom d'un cosmonaute. Pour cela, prenez la première lettre de chaque nom choisi et reportez-la sur la page de droite, dans la case portant le même numéro.
Le nom du cosmonaute trouvé, vous l'inscrirez en majuscules sur le bulletin-réponse. Ensuite, vous établirez un ordre comique des scènes, c'est-à-dire que vous classerez en premier la scène qui vous paraîtra la plus drôle et ainsi de suite, de façon à placer en dernière position celle qui vous paraît la moins comique. Vous les inscrirez sur le bulletin-réponse en n'indiquant que le numéro représentant la scène.



NAJA OU COBRA

1



MAMMOUTH OU ÉLÉPHANT

2



IGUANE OU CROCODILE

3



LION OU CHEVAL

4



TIGRE OU LÉOPARD

9



RHINOCÉROS OU BISON

10



PHOQUE OU OTARIE

11



NAJA OU SERPENT À LUNETTES

12

ATTENTION : RÈGLEMENT

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé le nom, aura fourni une liste de préférences semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.
S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.
En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.
Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».
Inscrivez très **lisiblement** vos nom et adresse et les réponses que vous aurez trouvées (tout cela en lettres majuscules).
Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1281
B. P. PARIS 90-10

Il devra être posté au plus tard le mardi 30 décembre 1969 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.
Il ne sera pas tenu compte des envois postés après cette date.
La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1287.
Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.
Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.
Ne peuvent participer à ce jeu-concours que les lecteurs résidant en France, en Belgique ou en Algérie.

BULLETIN-RÉPONSE

NOM .... PRENOMS ....

AGE .... RUE .... N° ....

VILLE .... DÉPARTEMENT ....

Nom du cosmonaute : ....

Liste de préférence comique :

1° .... 7° ....
2° .... 8° ....
3° .... 9° ....
4° .... 10° ....
5° .... 11° ....
6° .... 12° ....
13° ....

Découper suivant le pointillé.



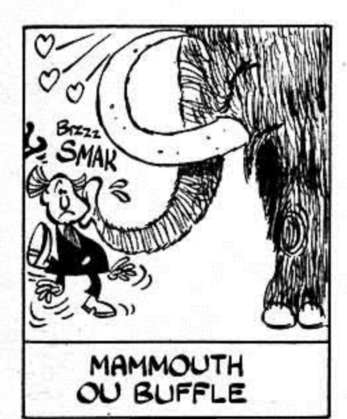
PERROQUET OU ARA

5



HIPPOPOTAME OU RHINOCÉROS

6



MAMMOUTH OU BUFFLE

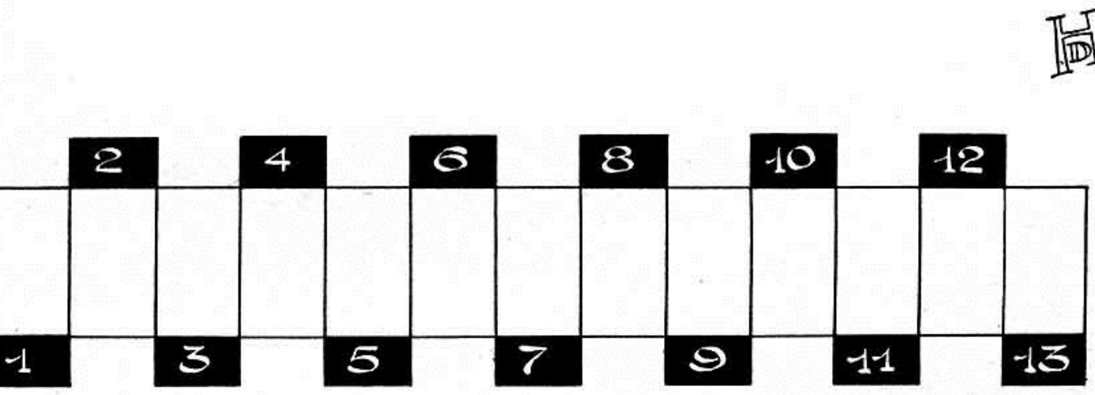
7


SCORPION OU ÉCREVISSE

8


CRAPAUD OU GRENOUILLE

13



MOTS CROISÉS AU CHOIX

de Claude-Marcel Laurent

FLASH

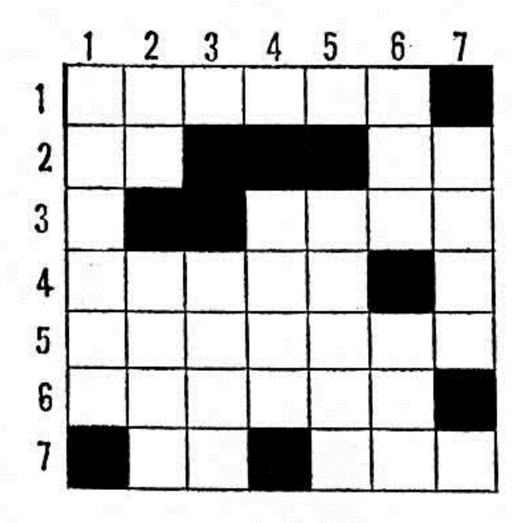
HORIZONTALEMENT

1. Petit pieu fixé en terre.
2. Carte. Arbre toujours vert.
3. Fruit de la ronce.
4. Faits et gestes.
5. Prend un ton ironique.
6. Avertisseur de danger.
7. Conjonction de coordination. Point cardinal.

VERTICALEMENT

1. Magnifique résidence.
2. Fin de participe. Parle trop haut.
3. Préjudice.
4. Conduit ou guide.
5. Etablissement industriel.
6. Action de tirer. Adjectif possessif.
7. Cousine du haricot.

Choisissez vous-même la série de définitions à votre goût : Flash (pour lecteurs pressés) ou As (si vous aimez chercher un peu).



Solution en dernière page du Journal des Jeux.

AS

HORIZONTALEMENT

1. Jeu de cartes ou punition d'écolier.
2. Qui excelle. Fin d'infinitif.
3. Ni jeune, ni très âgée.
4. Morceaux de pièce... de théâtre.
5. Raille.
6. Dame séduisante.
7. Entre père et mère. Existe.

VERTICALEMENT

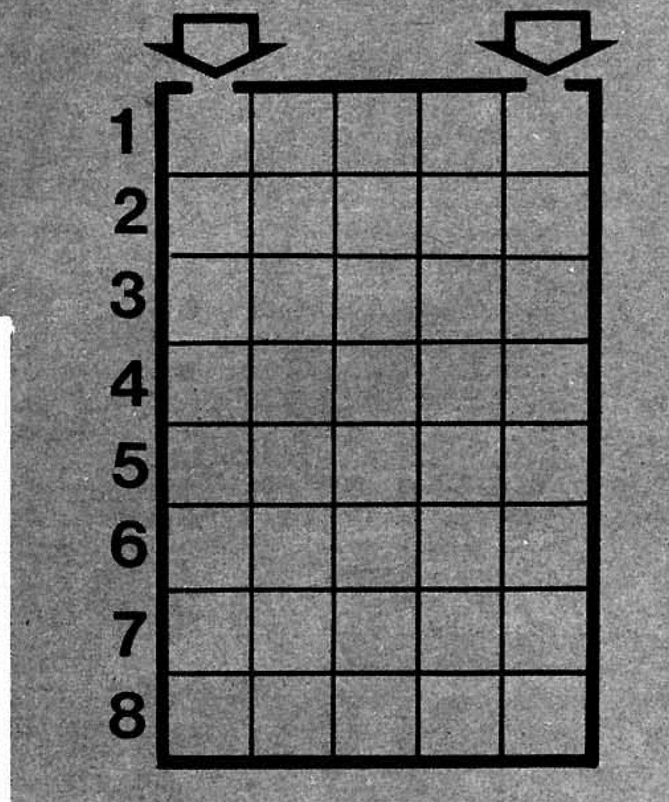
1. Voûte osseuse.
2. Fin d'un tapis. Clame.
3. Contraire à la raison.
4. Souvent avec un grand train.
5. Travaillé.
6. Exercice du soldat. Possessif.
7. Désigne souvent un roi.

Double acrostiche

1. — Au Viet-Nam.
2. — Il a des opinions extrêmes.
3. — Mammifère à trompe qui n'est pas l'éléphant.
4. — Ce que l'on jette.
5. — Anagramme d'usine.
6. — Il fait beaucoup de bruit et beaucoup de mal.
7. — Sur la tête de certains oiseaux.
8. — A la patte de certains oiseaux.

Si les mots sont exacts vous pouvez lire verticalement, dans les colonnes désignées par des flèches les noms de deux oiseaux :
— l'un qui ne vole pas, l'autre qui vole très vite ;
— l'un très gros, l'autre très petit.

Placez dans les huit rangées horizontales de cette grille les mots correspondant aux définitions que voici :



LE MOT LE PLUS COURT

Les lettres contenues dans la réglette ci-dessous vont vous aider à former **trois noms** commençant tous par la lettre « B ». Lorsque vous aurez trouvé ces noms en vous servant des lettres de la réglette et des définitions que nous allons vous donner, il restera encore un certain nombre de lettres inutilisées. A vous de les mettre en bon ordre pour qu'elles constituent un quatrième mot, **le mot le plus court.**

DEFINITIONS :

1. C'est un gros jouet pour la plage.
2. C'est un autre (moyen) jouet.
3. C'est aussi un autre (petit) jouet.

A A	B B B	E E	I I	L L L L	L L L	N	O O

a Qui dort dîne

1

J'espère que le choc sera doux b

c Pas moyen d'aller plus haut

3

2

Je suis d dans la lune

4

f Attendez moi

e J'ai gagné le cocotier

6

5

7

ARRIVÉE

Pourvu g qu'il y ait à manger

8

9

h Ouh! qu'il est vilain

L'Etat i c'est moi

GRING

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.





PAR ROGER DAL

Au cours d'une longue nuit, le personnage que vous voyez, dans son lit, tout au bas du dessin, a fait 9 rêves différents. Au cours de ces rêves il s'est trouvé dans les circonstances les plus diverses et il a prononcé, tout en dormant, quelques phrases qui sont évidemment en rapport avec la scène qu'il rêvait.
Mais les phrases qu'il prononçait ne sont pas accordées avec les rêves.
Rendez donc à chaque « bulle de rêve » la « bulle de phrase » correspondante.

TOUT EN « E »

Voici deux grilles :

— Une grille codée ;

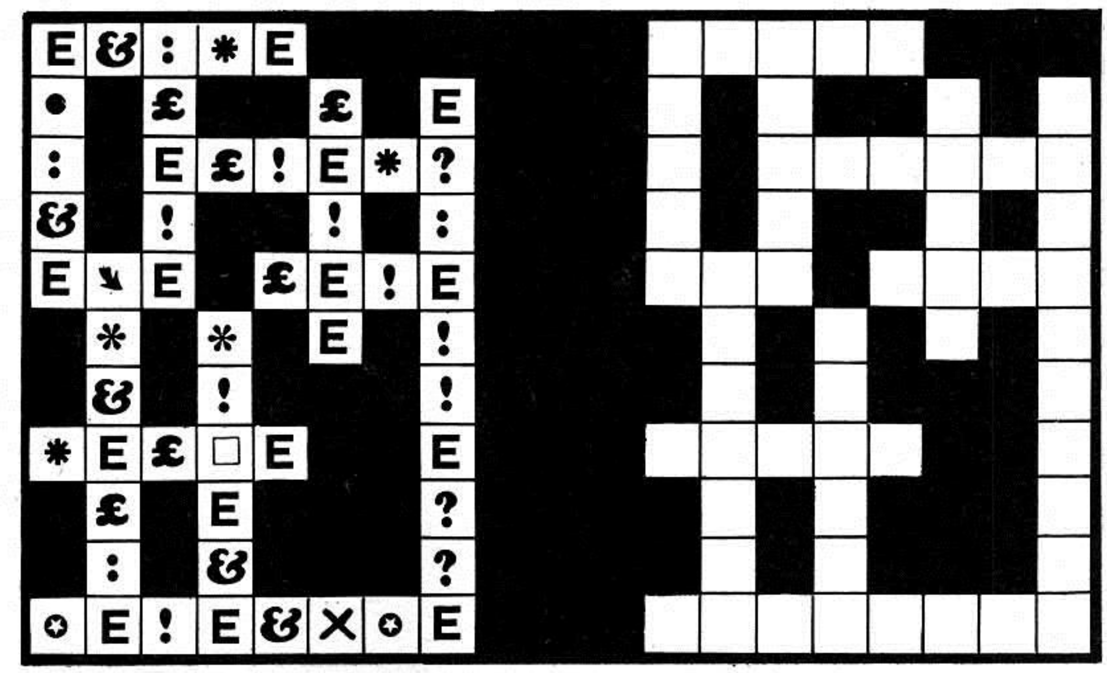
— Une grille muette.

Dans la grille muette, vous allez inscrire tous les prénoms **que vous réussirez à décoder dans la grille codée.**

Ces prénoms, comme vous le voyez, comportent tous au moins deux fois la lettre « E ». Toutes ces lettres « E » sont d'ailleurs déjà mises en place. Vous n'avez donc qu'à trouver les autres lettres des prénoms.

Toutes ces autres lettres ont été remplacées par des signes, le même signe représentant toujours la même lettre. La lettre « T », par exemple, c'est toujours un point d'interrogation (?).

Et maintenant... je vous propose un autre petit jeu consistant à trouver le plus de noms possible comportant au moins **deux fois la lettre « E ». Je me suis amusé à en relever quelques-uns dans le calendrier. Il y en a qui ont deux fois la lettre « E » (CELINE), trois fois la lettre « E » (DESIREE). D'autres, beaucoup plus rares, quatre fois (GENEVIEVE).**



Pour établir un « score » permettant de mesurer votre force en vocabulaire, vous compterez :

— 2 points pour tout prénom avec deux « E ».

— 4 points pour tout prénom avec trois « E ».

— 6 points pour tout prénom avec quatre « E ».

— 10 points pour tout prénom avec cinq « E » (mais y en a-t-il ?)

SUR LE MISSISIPI QU'IL EST BEAU, MON "SHOW-BOAT"... POUR LE DESSINER SUIVEZ DANS L'ORDRE LES POINTS NUMÉROTÉS OU MARQUÉS D'UNE LETTRE. PUIS TROUVEZ LE NOM DE MON BÂTEAU.

L'ENIGME de LUDOVIC

par MOALLIC

Ludovic est allé assister au Grand Prix Cycliste de Routebel. Le circuit routier se déroule dans un cadre magnifique par un temps radieux. Le départ va être donné et soudain c'est le drame : le grand favori Pouquemer, champion local a trouvé ses deux boyaux crevés.

MAUVAIS DÉPART

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous invite à mener l'enquête avec lui. Saurez-vous dénouer cette énigme ?





Ludovic qui a déjà remarqué quelque chose se glisse parmi les coureurs afin de trouver confirmation de ses soupçons. Il a trouvé le coupable et va l'arrêter avant qu'il prenne le départ.

TROUVEZ VITE LE COUPABLE AVANT LE DEPART. *Solutions en dernière page du Journal des Jeux.*

CETTE SEMAINE Pif VOUS OFFRE :

LE PASSE-PASSE

MODE D'EMPLOI

Découpez suivant les pointillés, enlevez les 2 fenêtres prédécoupées. Collez ensuite l'un sur l'autre le cache bordant celles-ci, le tour consiste à faire apparaître et disparaître pour un habile pliage, une carte dans la fenêtre du centre.





EXPLICATION

Pliez suivant le rainage une des deux feuilles. Faites observer à l'assistance la valeur de la carte qui apparaît au centre (de la fenêtre que vous avez découpée). Pliez maintenant, la deuxième feuille, comme vous l'avez fait pour la première, tout en distrayant votre public, retournez discrètement votre pliage. Dépliez la feuille pliée en premier. Alors à l'étonnement général, la carte présentée précisément aura changé.
Pour étonner vos camarades, exercez-vous. Plus votre habileté sera grande, plus l'effet sera prestigieux!
Vous avez la possibilité de faire apparaître 8 cartes.



LE PÈRE PASSE-PASSE



Le « truc » consiste en une rondelle de même papier que la feuille unie, collée sur les bords de l'ouverture du verre. Elle cache la pièce de monnaie.

LES VERRES MYSTÉRIEUX

Sur une grande feuille de papier, posée à plat sur la table, placez deux verres ordinaires, renversés. Tout le monde peut voir qu'il n'y a rien sous les verres. Je place par-dessus chacun des 2 verres une sorte de manchon. Je mets une pièce de monnaie sous l'un d'eux, après quelques paroles cabalistiques, les manchons sont retirés et à la surprise de tout le monde la pièce a disparu. Mieux encore, si vous le désirez : cette pièce disparue va se trouver subitement sous l'autre verre.

A. GEO MOUSSERON.

EXPLICATION

Si l'effet produit est extraordinaire, le procédé employé est bien simple et à la portée de tous : sur chaque ouverture de verre, donc dessous puisqu'ils sont renversés, vous collez une rondelle de papier du diamètre de l'ouverture de même couleur que la feuille sur laquelle vous opérez. On comprend dès lors que cette rondelle cache la pièce sur laquelle elle se trouve, dès l'instant que l'on enlève le manchon de papier. Si l'on retire à la fois manchon et verre, la pièce devient évidemment visible.
Voilà, c'est tout, c'est simple. Mais quel effet !

CHARADES

PAR O. A. GRANDJEAN

A. Mon premier suit la biche.
Mon second guide le marin.
Mon troisième accompagne les épinards.
Et mon tout précède le défilé quand c'est la fête au village.

B. Mon premier n'a sans doute jamais menti de sa vie.
Mon second qualifie le récit d'un menteur.
Mon troisième dit que ce n'est pas vrai.
Et mon tout est une œuvre musicale pour grand orchestre.

C. Mon premier est un récipient.
Mon second est un outil.
Mon troisième peut être mis dans mon premier mais ne peut être tranché par mon second.
Et mon tout se mange.

D. Mon premier est neuf quand on offre mon second.
Mon second existe aussi sur mon troisième.
Quant à mon troisième, si vous voulez y souhaiter mon premier, vous serez obligés de prendre le bateau.
Et alors, vous apercevrez peut-être mon tout filant vers la Mer des Sargasses.

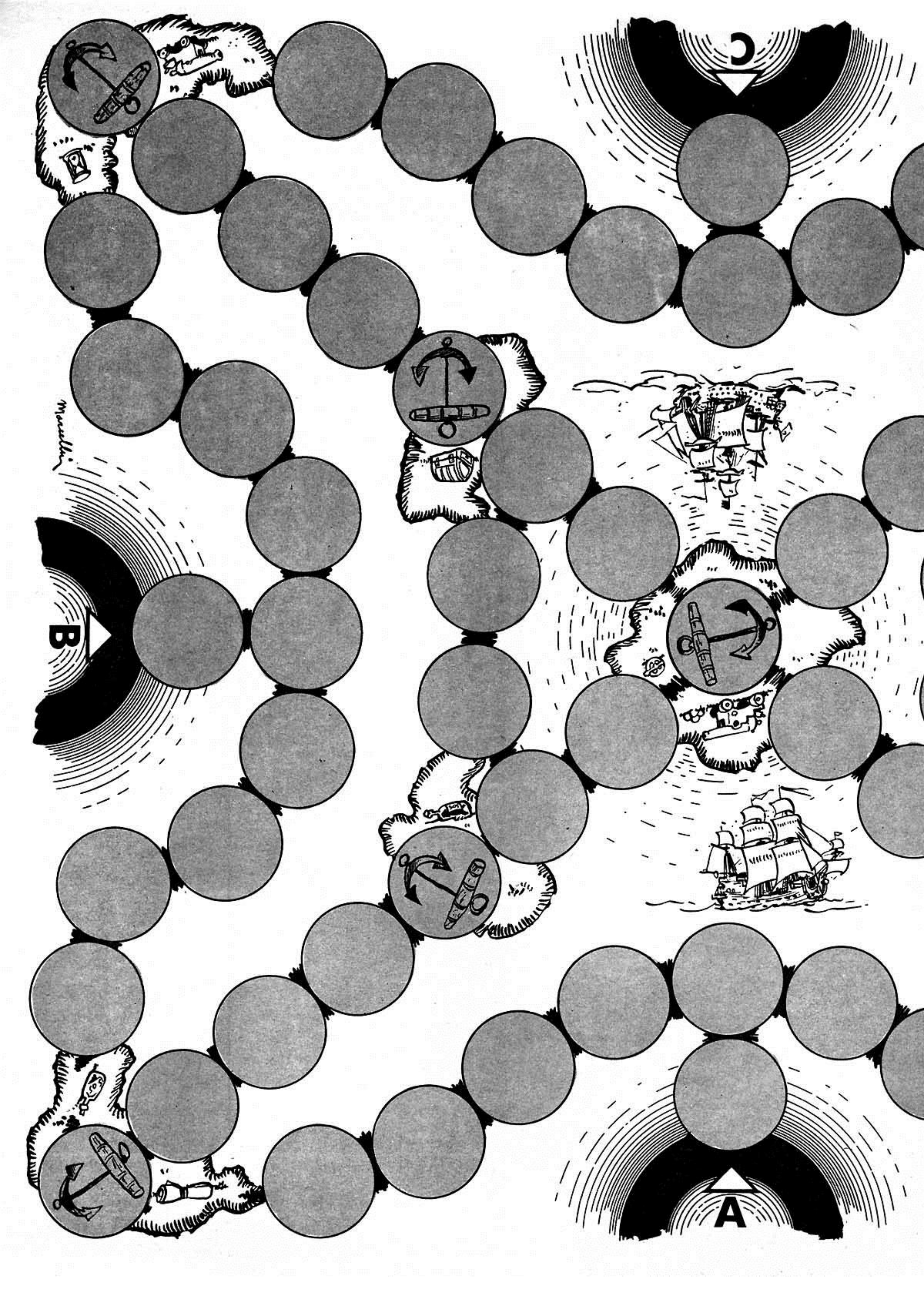
QUESTIONS PIÈGES

DU PROFESSEUR ASTUS

Avec un peu de réflexion, vous pouvez trouver la réponse exacte à chacune de ces questions, sans connaissances particulières en quoi que ce soit.

1. Dans quel département français peut-on se passer de montre ?
2. Quel est le département français qui n'en touche aucun autre ?
3. Qui est-ce qui vole sans voler ?
4. Qu'est-ce que l'on rompt en disant son nom ?
5. Pourquoi n'y a-t-il pas de différence entre un escrimeur, un bijoutier et une couturière ?
6. Pouvez-vous citer en moins de trente secondes le nom d'un animal se terminant par « X » ?
7. Quelle est la clef qui n'ouvre aucune porte ?
8. Quel est le meuble de l'appartement qui a le plus de volume ?
9. Quelles sont les trois lettres de l'alphabet qui sont très puissantes quand elles sont réunies ?

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.


C
B
A

LE JEU DES CORSAIRES

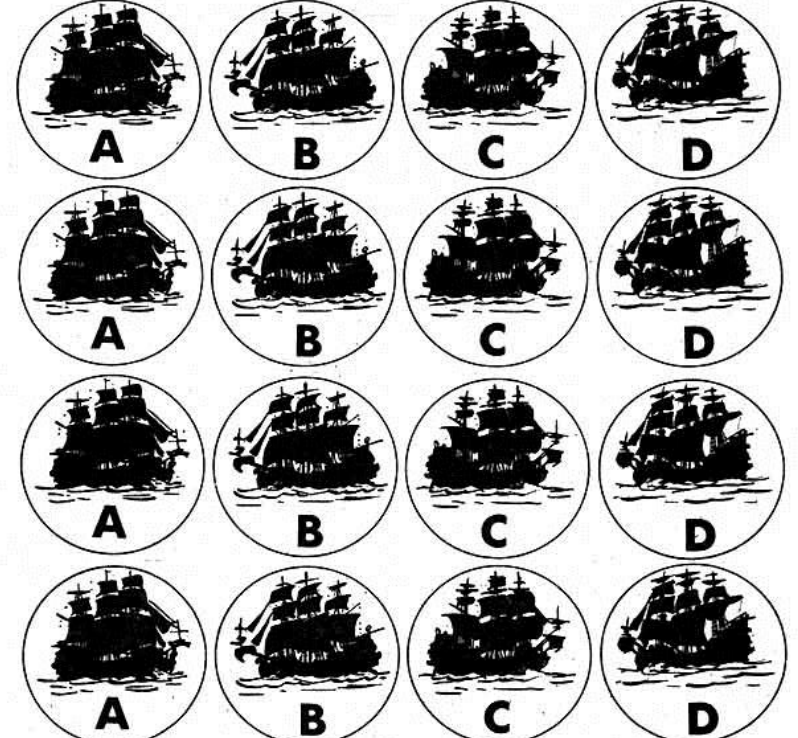
Chaque corsaire choisit un des quatre ports (A, B, C, D) et y place ses quatre navires.

A tour de rôle, chacun lance le dé et déplace un de ses bâtiments d'autant de cases dans une direction quelconque. Le but du jeu est d'effectuer des prises et de ramener les navires capturés à leurs ports. Tout bâtiment arrivant exactement à une case occupée par un autre le capture. Il se pose sur ce dernier. Aux tours suivants le navire voguera avec sa prise. Si un autre corsaire parvient à la case qu'ils occupent il posera son bâtiment sur les deux autres et en deviendra maître s'il parvient à les ramener à son port. Son propre navire reprendra alors la mer pour une nouvelle course. La prise appartient toujours au corsaire dont le bâtiment est sur le dessus.

Toutes les cases marquées d'une ancre sont des ports de refuge. Tant qu'un navire s'y trouve, seul ou avec ses prises, il ne peut être capturé. Le gagnant est le dernier corsaire restant en jeu.

C.-M. LAURENT

Simple et pourtant plein de malice, ce jeu vous passionnera sûrement. Essayez-le vite et vous verrez que vos adversaires peuvent vous aider — sans le vouloir — à faire de fameuses prises !



le PENSE JEU

O. A. GRANDJEAN

LA CARTE ANNONCEE

Chaque participant place devant lui, après l'avoir battu, le jeu de cartes qu'il va utiliser pendant la partie. Il est important que ce jeu soit complet et qu'il en soit de même pour tous les joueurs car chacun doit pouvoir y trouver la carte demandée. Le meneur de jeu annonce en effet une carte, sept de trèfle par exemple. A cet instant, les autres joueurs se dépêchent de saisir leur paquet et d'y chercher la carte annoncée. Le premier qui l'a trouvée, le proclame très vite afin de prendre le point accordé. Les autres arrêtent les recherches et replacent le paquet devant eux, tandis que le gagnant retire le sept de trèfle et le place sur la table, ce qui est un avantage puisqu'il élimine ainsi une carte de son paquet. Le jeu continue ainsi, au gré des joueurs. A la fin de la partie, chacun compte les cartes posées sur la table, chacune d'elles valant un point. Le gagnant est celui qui totalise le plus de cartes.

JEU DU TELEPHONE

(à jouer à toute allure).

Le jeu consiste tout simplement à épeler un nom en procédant comme le font les téléphonistes. A comme Albert, B comme Bernard, R comme Roger, I comme Irène... Voilà épelé le mot ABRI. Voici comment le jeu se déroule : le premier joueur choisit un nom, le plus long possible. Le joueur suivant commence à épeler en donnant seulement la première lettre, le second joueur donne la deuxième lettre, etc., le nom fait ainsi le tour de la table jusqu'à ce qu'il ait été complètement épelé par tous les joueurs, sauf par celui qui a donné le nom. Tout joueur qui hésite ou qui se trompe fait marquer un point à celui qui a proposé le nom à épeler, raison pour laquelle il faut choisir un mot très long pour multiplier ses chances de marquer. Quand le jeu est terminé, le second joueur doit à son tour annoncer un nom. Chacun est à tour de rôle meneur du jeu et essaie de marquer le plus de points possible afin d'être déclaré « l'as du téléphone ».



SAVEZ-VOUS

Un petit geste aimable a souvent beaucoup plus de prix et gagne plus sûrement l'amitié que de grands avantages maladroitement accordés. Certaines personnes, animées pourtant des meilleures intentions, ne savent pas trouver la manière de faire plaisir. D'autres arrivent, sans efforts apparents, tout droit sur le chemin de l'âme.

Et vous ? Voici quelques cas que je vous propose. Pour chacun des cas vous avez le choix entre trois solutions. Mettez une croix en face de celle qui vous convient et le résultat vous dira si vous savez « faire plaisir »...

Marquez deux points pour chaque croix en A, un point pour chaque croix en B, et rien du tout pour une croix en C.

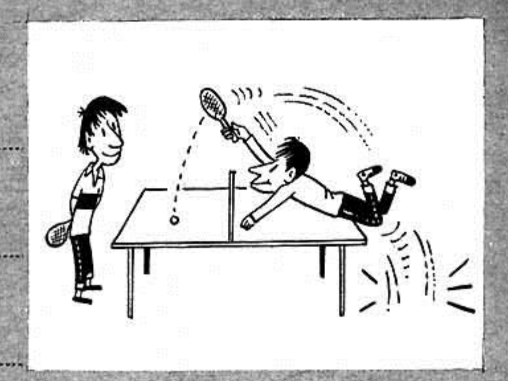
Faites le total de vos points, puis allez voir aux solutions ce qu'il faut penser de votre « score ».

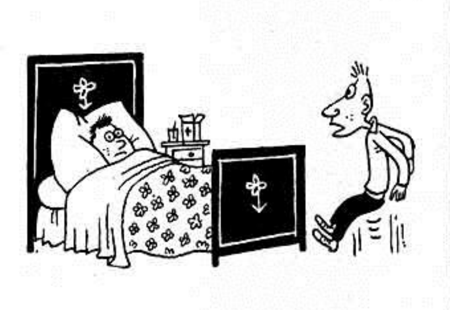
1. — Quand vous jouez avec un camarade beaucoup moins fort que vous :

A. Le laissez-vous gagner quelquefois ? ....

B. Lui dites-vous qu'il joue mal et le corrigez-vous ? . . . .

C. Vous arrêtez-vous de jouer en disant que cela vous ennuie de continuer ? ....





2. — Quand un ami vient d'être malade :

A. Le réconfortez-vous en lui disant qu'il a maintenant bonne mine ? . . ..

B. Lui dites-vous qu'il a l'air fatigué ? ....

C. Evitez-vous de le rencontrer à cause de la contagion possible ? . . . .



3. — Quand vous devez offrir un cadeau :

A. Vous assurez-vous qu'il fera plaisir ? ....

B. Le choisissez-vous « utile » ? . . . .

C. Faites-vous remarquer qu'il coûte très cher ? . . . .

FAIRE PLAISIR ?

4. — Quand un copain raconte une histoire que vous connaissez déjà :

A. Riez-vous quand même sans rien dire ? . . . .

B. L'arrêtez-vous en disant que vous la connaissez déjà ? . . . .

C. L'interrompez-vous pour la continuer vous-même ? . . . .

5. — Quand vous devez donner de vos nouvelles :

A. Ecrivez-vous une longue lettre ? . . .

B. Ecrivez-vous seulement une petite carte postale ? . . . .

C. N'envoyez-vous rien du tout, en partant du principe « pas de nouvelles, bonnes nouvelles » ? . . . .





6. — Quand vous invitez des amis chez vous :

A. Leur laissez-vous choisir leur distraction préférée ? . . . .

B. Choisissez-vous un jeu qui vous plaise ? . . . .

C. Leur faites-vous faire des petits travaux utiles ? . . . .



Les lecteurs nous racontent les meilleures...





Cette semaine encore nous avons reçu des charades, des devinettes, des blagues, etc., le meilleur envoi est récompensé par un cadeau.
ECRIVEZ-NOUS A

PIF
Rubrique des Jeux
126, rue Lafayette, B. P. 77 x
75-PARIS-10e

Une charade de Martine PUCHAUX (Lille) :
Mon premier est une conjonction de coordination,
Mon deuxième n'est pas beau,
Mon troisième est le petit de la biche,
Mon tout ne pourrait pas rentrer dans un magasin de porcelaine.
REPONSE : éléphant (et laid faon)

Plusieurs devinettes de Sylvie Cesbran (Cholet) :
Qui est-ce qui parle toutes les langues ?
Qui est-ce qui est noir, puis rouge et enfin gris ?
REPONSES : Le téléphone, le charbon

Une blague de Christian Paymal (Cumières) :

Deux amis vantent les qualités de leurs animaux préférés.
— Mon chien est formidable, dès qu'il me voit rentrer chez moi, il court chercher mes chaussons.
— Ça n'est rien, ça. Moi, j'ai un cochon dès qu'il me voit avec une bouteille à la main, il met sa queue en tire-bouchon.

Roger DAL a choisi cette histoire drôle de MARTINE SENY, à VALENTON.
Elle recevra un cadeau.

Un étudiant passe un examen d'histoire.
L'examinateur : Il fut général d'artillerie, puis Premier consul, puis empereur. Qui est-ce ? Voyons, réfléchissez ! Na... Na.. Napo...
Le candidat : Vraiment, je ne sais pas.
L'examinateur : Napoléon Bonaparte !
L'étudiant se lève et s'en va.
L'examinateur : Hé ! Où allez-vous ? Je n'ai pas fini de vous interroger !
Le candidat : Excusez-moi, je croyais que vous appeliez le suivant !

Pour vous distraire pendant les jeudis d'hiver, fabriquez-vous

LE HASOLORO

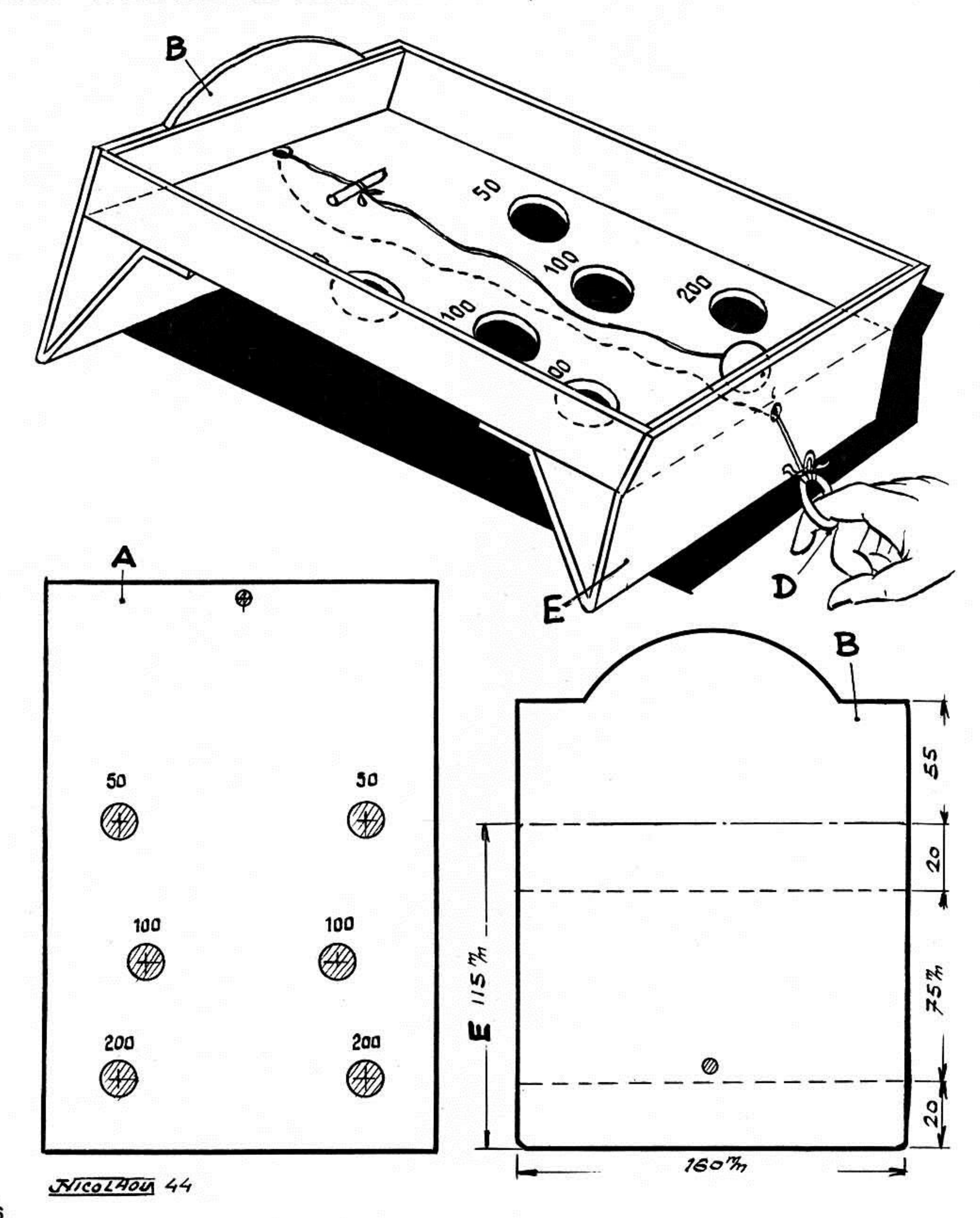
Munissez-vous d'un couvercle de boîte à chaussures A, que vous percerez au diamètre nettement supérieur à celui d'une balle de ping-pong, et que vous numéroterez selon le modèle.

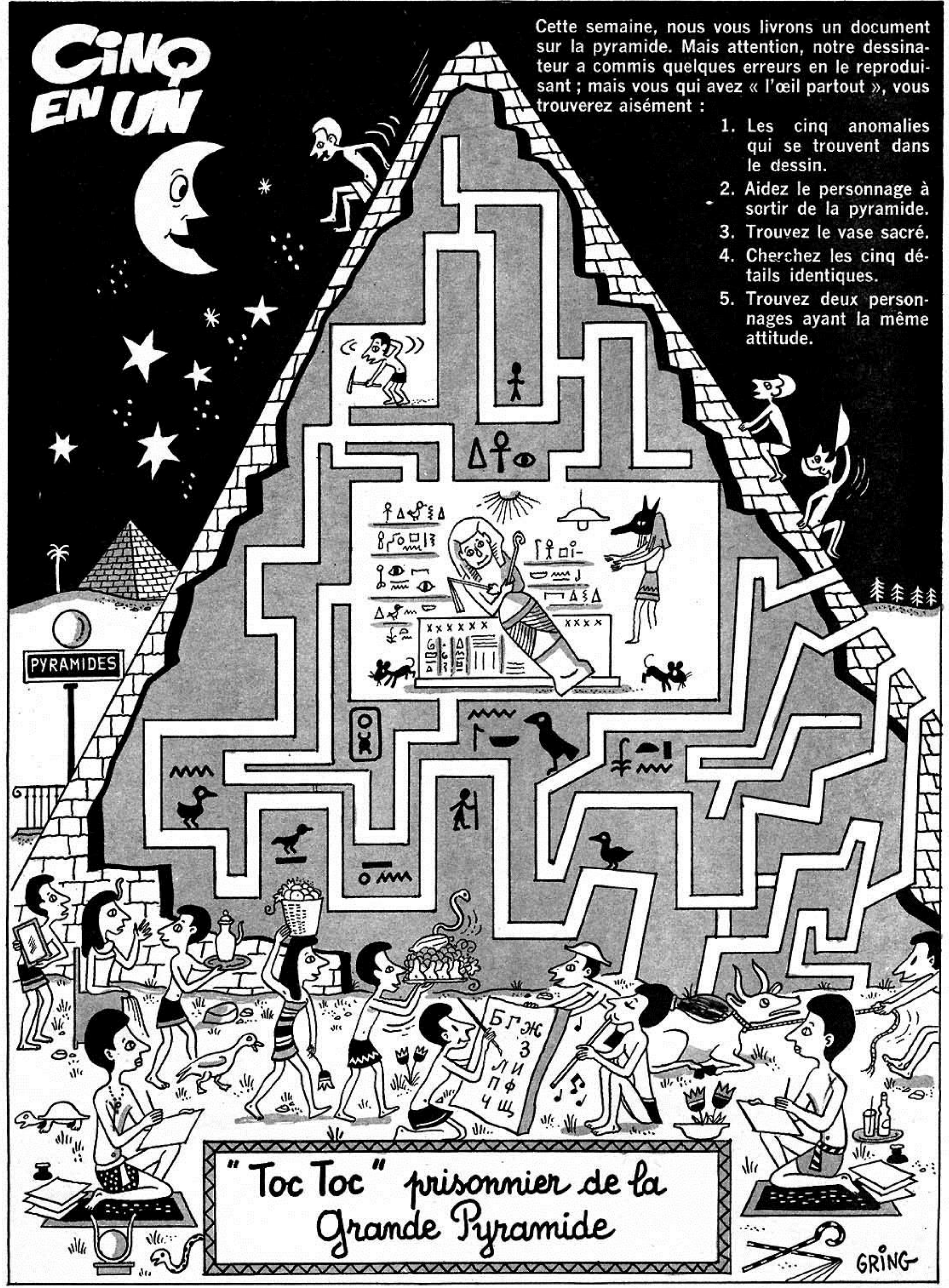
Confectionnez et collez le pied E et le fronton B dans du carton. Percez A au milieu et à chaque extrémité pour passer une ficelle de 75 cm avec une balle de ping-pong et un anneau D.

A 22 cm de la balle, attachez un petit morceau de bois.

Comme vous voyez, c'est très simple, votre jeu est prêt. Posez-le sur une table. Tirez sur l'anneau, votre balle tapera alors sur le fronton et ira se loger au hasard dans un trou.

Et si le hasard fait bien les choses, la balle ira aux meilleurs points.




CINQ EN UN
Cette semaine, nous vous livrons un document sur la pyramide. Mais attention, notre dessinateur a commis quelques erreurs en le reproduisant ; mais vous qui avez « l'œil partout », vous trouverez aisément :
1. Les cinq anomalies qui se trouvent dans le dessin.
2. Aidez le personnage à sortir de la pyramide.
3. Trouvez le vase sacré.
4. Cherchez les cinq détails identiques.
5. Trouvez deux personnages ayant la même attitude.
PYRAMIDES
"Toc Toc" prisonnier de la Grande Pyramide
GRING

Solution des jeux

JEU DES BULLES

1.I — 2.D — 3.C — 4.F — 5.G — 6.B — 7.E — 8.H — 9.A.

LE MOT LE PLUS COURT

1. Ballon. — 2. Balle. — 3. Bille. — LOI.

DOUBLE ACROSTICHE

Avec 1. ANNAM. — 2. ULTRA. — 3. TAPIR. — 4. REBUT. — 5. USENI. — 6. CANON. — 7. HUPPE et 8. ERGOT, vous avez obtenu : AUTRUCHE — MARTINET.

MOTS CROISES AU CHOIX

Horizontalement : 1. PIQUET. — 2. AS. IF. — 3. MURE. — 4. ACTES. — 5. IRONISE. — 6. SIRENE. — 7. ET. EST.

Verticalement : 1. PALAIS. — 2. IS - CRIE. — 3. TORT. — 4. MÈNE. — 5. USINE. — 6. TIR - SES. — 7. FEVE.

ENIGME

Tous les concurrents ont leur dossard accroché par une épingle de sûreté. L'un d'entre eux a perdu son épingle en crevant les boyaux du favori de la course. Il n'a pu, de ce fait, accrocher son dossard et a été ainsi repéré par Ludovic qui avait vu cette épingle à terre, à proximité du vélo de Pouquemer.

TOUT EN « E »

Horizontalement : ÉLISE - ERNEST - ÈVE - RENÉ - SERGE - PÉNÉLOPE.

Verticalement : ÉMILE - VALÉRIE - IRÈNE - ANGÈLE - RENÉE - ÉTIENNETTE.

JEU A POINTS

NORA.

CHARADES

A. FANFARE (Faon - Phare - Œufs). — B. SYMPHONIE (Saint - Faux - Nie). — C. SAUCISSON (Seau - Scie - Son). — D. ANGUILLE (An - Gui - Yeu).

QUESTIONS PIEGES

1. Dans l'Eure. — 2. La Corse. — 3. Un voleur ou un aviateur. — 4. Le silence. — 5. Parce que l'escrimeur pare les coups, le bijoutier pare les cous et la couturière parle et coud. — 5. Fox, perdrix, bombyx, lynx. — 7. La clef des champs, ou la clef de sol, ou la clef des songes. — 8. La bibliothèque. — 9. N R J.

TEST : Savez-vous faire plaisir ?

Si vous avez plus de 10 points, vous savez très bien faire plaisir. Prenez garde de ne pas devenir parfois le « dindon de la farce ».

Entre 5 et 10 points, vous avez bon cœur, mais vous gardez cependant un sens très net de vos intérêts. Moins de 5 points, c'est probablement surtout à vous-même que vous devez vous efforcer de faire plaisir. Vous avez tort car c'est bien souvent en semant des petits plaisirs qu'on récolte de grandes joies.

CINQ EN UN

Anomalies : Les sapins à droite. — La station de métro à gauche. — L'ampoule électrique dans la salle du sarcophage. — Les caractères russes sur la pierre, au-dessus de la banderole du titre. — Le verre et la bouteille, sur le plateau, en bas à droite. **Le vase sacré** se trouve au-dessus du dos du bœuf.

Les cinq détails identiques : Il s'agissait de l'abat-jour de la lampe que l'on retrouve aux endroits suivants : carapace de la tortue, coiffure du garçon qui tient la pierre du scribe - vasque contenant les deux fleurs de lotus et coupe à laquelle boit le garçon assis sur le côté droit de la pyramide.

Les deux personnages ayant la même attitude sont les deux scribes assis de part et d'autre du titre.



PIFOU... GARDE son CALME...

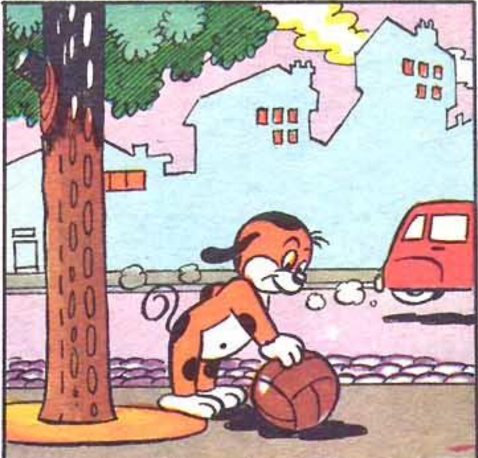


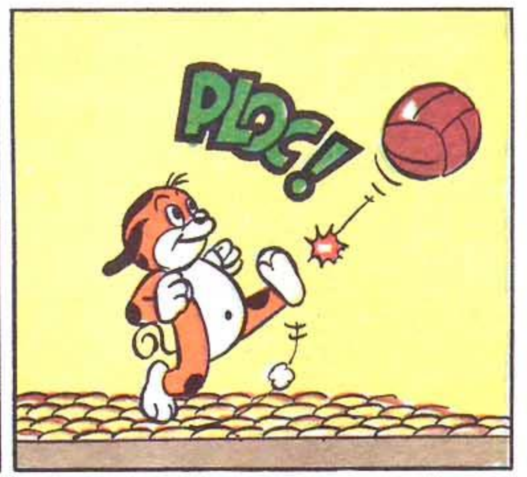
Scénario et dessins de MAS

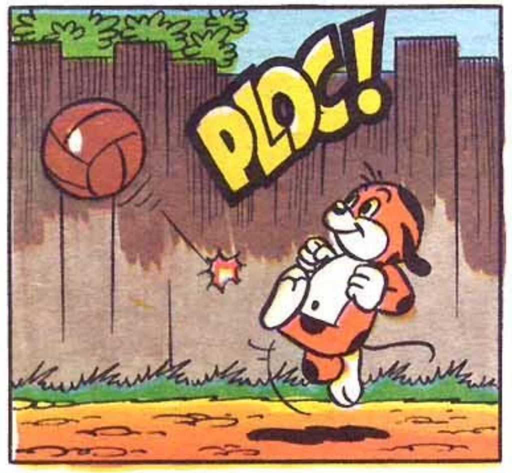


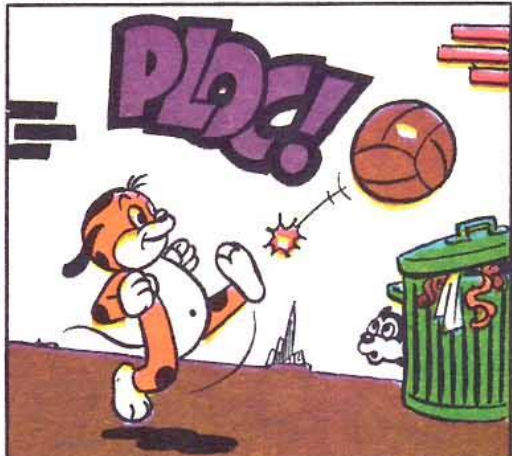






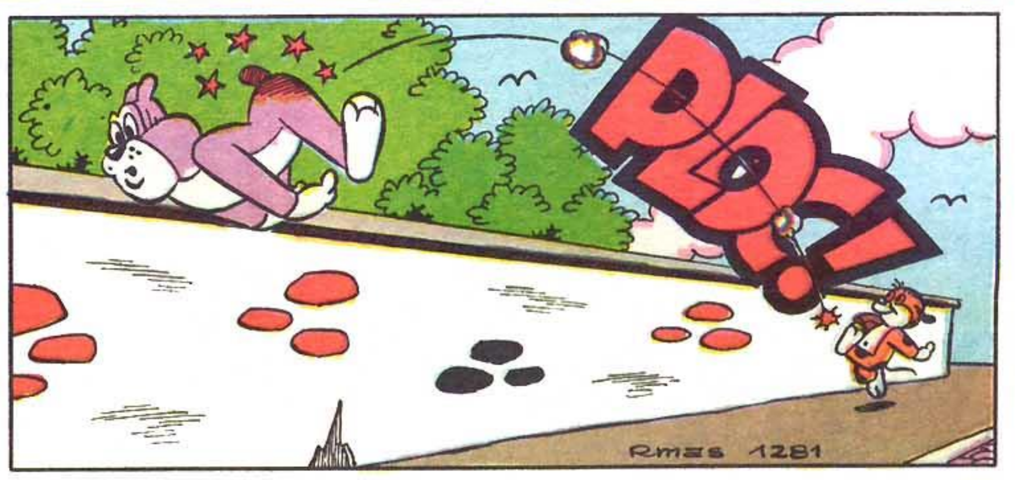






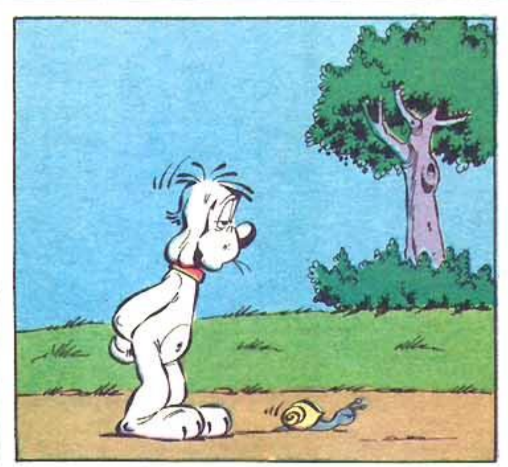







GAI-LURON

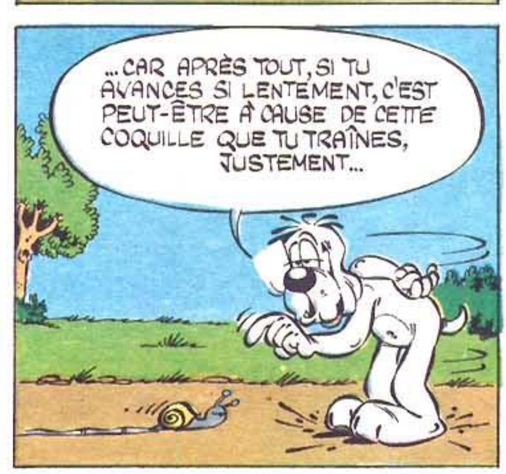





... PETIT ESCARGOT...
SEUL DANS TA COQUILLE...
?


...DIS-MOI...NE SOUFFRES-TU PAS... PRISONNIER QUE TU ES DE TA COQUILLE ?...


... N'AS-TU JAMAIS PENSÉ ÊTRE LIBRE ?... SORTIR DE TA MAISON ?... ET À CE QUE TU FERAIS ALORS ?...


...CAR APRÈS TOUT, SI TU AVANCES SI LENTEMENT, C'EST PEUT-ÊTRE À CAUSE DE CETTE COQUILLE QUE TU TRAÎNES, JUSTEMENT...


D'UN AUTRE CÔTÉ, SI TU SORTAIS DE TA COQUILLE, TU NE SERAIS JAMAIS QU'UNE LIMACE...
... ET C'EST LENT AUSSI, UNE LIMACE...
...C'EST UN CERCLE VICIEUX...


BAH ... CONSOLE-TOI, VA... NOUS SOMMES TOUS PLUS OU MOINS PRISONNIERS D'UNE COQUILLE... MÊME SI ELLE NE SE VOIT PAS ...


AU FAIT ... JE TE CAUSE, LÀ ... ÇA NE T'ENNUIE PAS J'ESPÈRE ?... HEIN ?...
NON ?
BON.


C'EST CHIC DE TA PART D'ACCEPTER DE M'ÉCOUTER. TU SAIS QUE C'EST RARE, LES GENS QUI SAVENT ÉCOUTER ?...
...RARE ET PRÉCIEUX...


COMMENT ?...
TU DIS QUE JE SUIS DRÔLEMENT SYMPATHIQUE ?...


C'EST GENTIL DE ME DIRE ÇA ... REMARQUE BIEN QUE TOI AUSSI TU L'ES SYMPATHIQUE ?...
SI, SI, JE T'ASSURE...

...OU LA JOIE DE VIVRE...

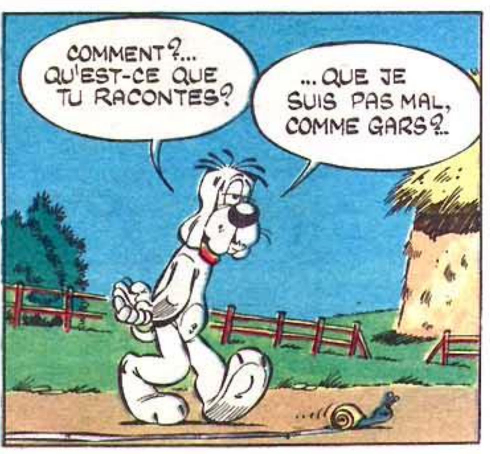
SCENARIO GOTLIB
DESSINS DUFRANNE GOTLIB



























M. le magicien..... par M. M.

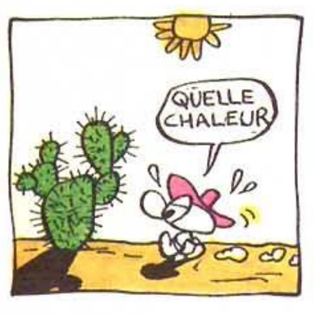








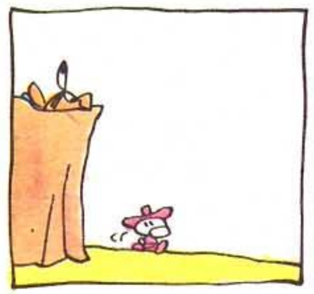




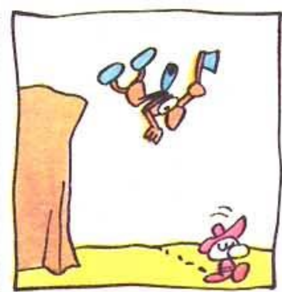


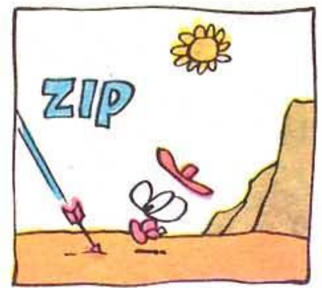


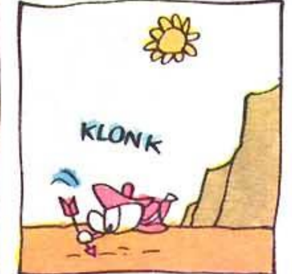














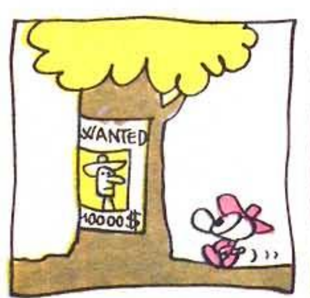








1281













LÉO... bête à PART...



Scénario : SANI. MAS. Dessin : MAS.

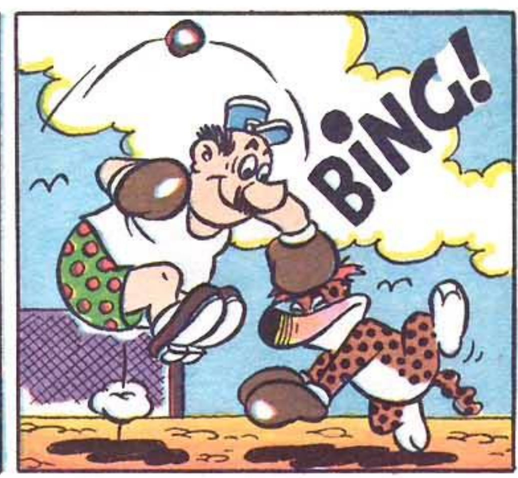








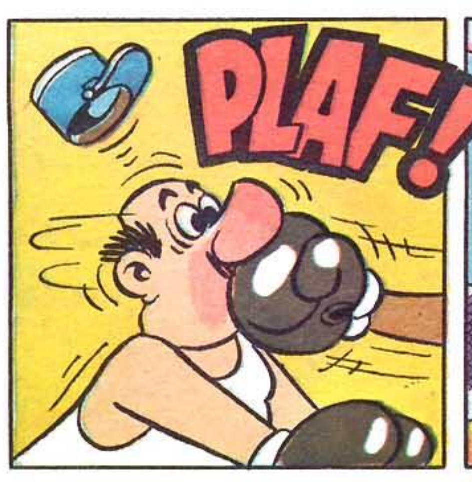















NESTOR
veut faire...
du SKI...


LE TEMPS EST À LA NEIGE


... ET LA NEIGE...

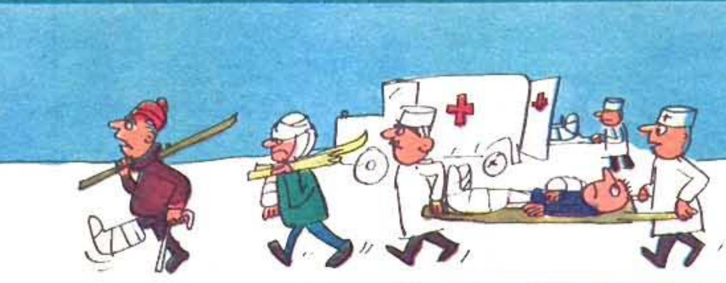

... C'EST FAIT ...


... POUR LE SKI


TOUT LE MONDE Y VA
GARE
ENTRÉE


ILS ONT L'AIR CONTENTS


HUM


CE SONT CEUX QUI REVIENNENT !



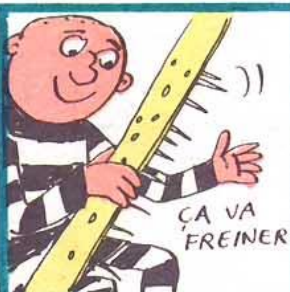

GARE
SORTIE


STATION SPORT D'HIVER
ET VOILA


IL S'AGIT DE RESTER ENTIER !

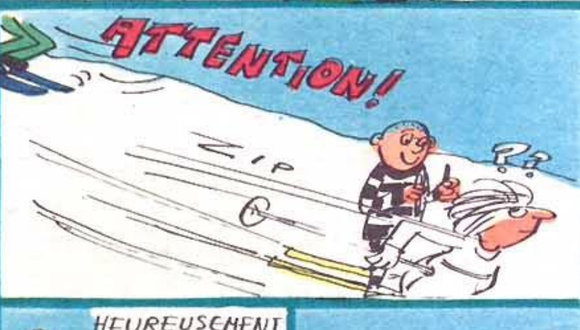

J'EN VOUDRAIS QUI NE GLISSENT PAS TROP
LOCATION DE SKIS
LUXE
DEMI LUXE
1/4 DE LUXE


VAUT MIEUX LES ARRANGER UN PEU


ÇA VA FREINER


CA NE VA PAS TROP VITE
ZIP


C'EST MOINS SPORTIF MAIS PLUS PRUDENT


ATTENTION !
ZIP


BANG


AÏE !


HEUREUSEMENT RIEN DE CASSÉ !


RETOUR


ET VOUS... QU'EST-CE QUI VOUS EST ARRIVÉ ?
JE ME SUIS PIQUÉ !
HI HI
1281


POUR ÉVITER LES QUESTIONS VAUT MIEUX RESTER CACHÉ

les premiers à recevoir leur

CARAM'ZOUM

sont sûrs de faire un succès terrible!

Pour recevoir le Caram'Zoum
et épater ainsi tous vos copains
rassemblez 12 emballages de

CARAM'BAR ou BARADIX

le Caram'Zoum est le dernier né
des gadgets à la mode. Surprenant... Mystérieux... il monte
le long d'un fil... un véritable acrobate! Zoum... le voilà
qui en descend... comme par miracle!
Bien sûr, vous vous en doutez, il y a un truc,
mais chut... c'est un secret.

Vous recevrez en plus



le tout nouveau catalogue en couleurs des cadeaux **POINTS DH.** Il y en a pour tous les goûts, pour les filles comme pour les garçons, un véritable magasin de jouets. En collectionnant les **points DH** (sur les emballages **CARAM'BAR, BARADIX, SUS, FRUTI-BAR, BATONS LAITTA**) vous pourrez vous offrir **gratuitement,** le jouet de votre choix. Terrible, non?

Pour recevoir le CARAM'ZOUM et le catalogue POINTS DH, vite, découpez ce bon et adressez-le à CARAM'BAR - 59-LILLE

Prénom ....
Nom ....
Age ....
Rue ....
.... n° ......
Département (n°) ....
Ville .... P

Ci-joint 12 emballages et **un timbre à 0,40 F,** (ou sans emballages 1,20 F en timbres).

extension 2

PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET DESSINS DE NICOLAOU

























De vous à nous de nous à vous

Suite de la page 2.

« P.-S. — Pourrais-tu faire un test : Pouvez-vous devenir institutrice ou professeur? »

— Voici une bonne idée que nous transmettons aussitôt à Roger Dal.

X..., CHATEAUBRIANT : « ...Est-ce que vous pouvez mettre comme gadget surprise « un boomerang »? Ce serait merveilleux! »

— Le service « Gadget » de PIF est très intéressé par ton idée. Mais cela demande de très sérieuses recherches et il ne faut pas espérer trouver dans ton PIF, un « boomerang » avant au moins six mois.

Le Papa et la Maman de Jean-Claude CLERISSI, ROCHEVILLE : « ...Aujourd'hui, Jean-Claude vient de recevoir ta jolie carte en couleur. Si tu savais tout ce qu'il t'a raconté, sans se lasser de regarder ta jolie image. C'est un petit diable. Je pense que Pifou en fait autant par toutes les farces que je lis de bon cœur. »

Pascal CHEVALIER, ASNIÈRES : « ...Pour les mots croisés, pourriez-vous en faire deux pages. Mon papa et moi, nous aimons tellement les mots croisés. »

— A nos lecteurs d'en décider!

Michel HEQUET, LECLUSE : « ...Je trouve que PIF est le meilleur album de bandes dessinées. Il est sensationnel. J'aime beaucoup Gai-Luron, Léo-Bête à part et Rahan. Dans le journal des jeux, je préfère le test et, bien entendu, le jeu-concours primé. »

Anne BAATARD, PARIS : « ...J'ai été très contente des timbres que j'ai eus, ils sont magnifiques. Je ne comprends pas que Jeannot aime Corinne. Bravo pour Léo-Bête-à-part, c'est un chef-d'œuvre et la Jungle en folie en prend le chemin. J'ai trouvé le journal idéal, PIF, et lorsque je vais aller au Salon de l'Enfance, je me précipiterai sur la fusée PIF. »

Jean VANDERFLAES, ANVERS : « Je viens de découvrir PIF chez mon marchand de journaux et je regrette... de ne pas l'avoir connu plus tôt. Ce que je trouve de formidable, ce sont les grands récits d'aventures de 20 pages, un autre de 10 pages, une histoire comique de 7 pages, les aventures de PIF sur 5 pages, 38 autres pages de bandes dessinées, de jeux et le gadget »

Vous aussi, écrivez-nous à

PIF

« DE VOUS A NOUS »

126, rue La Fayette, PARIS (10e). B.P. 77.X

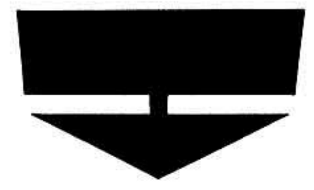
Nous remercions particulièrement :

Michel GARNIER, Jean-Marie LOUBANEY, Daniel BRISSET, Olivier STEINER, Gilles BERNARD, Catherine DUMONCHAUX, Claude SERINA, Laurent COKELAÈRE, Francis FERRARI, Brigitte LANCIAUX, Alain LEFRANCOIS, Philippe GOULUT, Patrice JUILLET, Patrick VITTARELLI, Isabelle GMEINER, Sylvie AYRAL, Laurent LEGEAY, Véronique CRUCKE, Francis VERGNAUD, Pascal PERROT, Didier BOCHART, Alain JOLY, Patrick JUMELLE, Serge LUBARCZEWSKI, Patrick DENIS, Didier THIELLET, Florent BARRE, Hervé et Michel RONCERAY, Philippe BEAULIEU, Pascale RICHARD, Béatrice HAACK, Jean-Jacques LAPLAGNE, Sophie SCHAEFFER, Patrick HUET, René MAGRO, Catherine BOUTINOT, Jean-Luc LEIRITZ, Liliane GROSGEORGE, Sylvie JEVODAN, Jean-Charles MASSON, Catherine RIVET, Dominique RUDEAUT, Nicole MAUGUIN, Jocelyne ROBERT, Gérard SIAU, David TERRY, Claudie AGENÈS, Catherine BERNARD, J.-P. MYLLE, Martine CARROT, Yves ROBERT, Françoise GROULT, Gilles FORMISANO, Claire BIENFAIT, Jean-Louis GODAT, Daniel et Marc CHARRIOT, Joël POLITANSKI, Philippe DWELSHAMVERS Josiane COUTAREL, Martine PUCHAUX, Jean-Paul TEJEDOR, Irène et Régine BEARD, Thierry REIX, Didier RIOT, Alain RIGLET, Josiane CLESS, Éliane SENDRIER, Hervé DUMAY, Michel RONJON, Elisabeth XERRI, Jean-Patrick PARADOWSKI, Philippe BLIND, Philippe LARROQUE, Pascale PILLARD, Corinne HAHN.

Dans



de la semaine prochaine



JACQUES FLASH

LES AS

LE GRÊLÉ 7-13

11 histoires comiques

Le Journal des Jeux

et un GADGET spécial-Noël

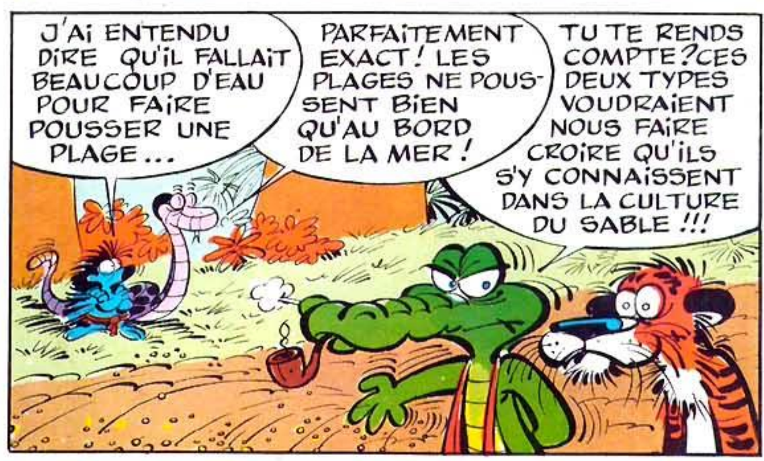
LA JUNGLE EN FOLIE

TEXTE GODARD DESSIN MIC DELINX

















Directeur de la publication : Pierre BELLEFROID — *Comité de Direction* : Pierre BELLEFROID — Claude BOUJON — Danièle JUFFET — *Rédacteur en chef* : Georges RIEU – 407-12-1969 Imp. Montsouris Paris, Massy - O.G.P. *Imprimé en France* - Loi n° 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

Dépôt légal : décembre 1969